

play!

z i n e

br. 89 | Novembar 2015.

BETA:

STAR WARS: BATTLEFRONT

Prvi simptomi ozbiljne
Star Wars groznice

EDITORIJAL:

PLAYSTATION VR

Videsmo i svojim očima...

IGRA MESECA:

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

RECENZIJJA:

TRANSFORMERS: DEVASTATION

Stari dobri transformersi!

NA LICU MESTA:

PARIS
GAMES
WEEK

Izveštaj sa sajma u Parizu

HARDWARE:

ASUS ROG G20

Tihi ubica

BROJ 89 – NOVEMBAR 2015.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Filip Nikolić

REDAKCIJA:

Filip Nikolić, Luka Komarovski, Stefan Starović

SARADNICI:

Bojan Jovanović, Milan Živković, Marko Narandžić, Petar Vojinović, Miloš Hetlerović, Nikola Savić, Miljan Truc, Borislav Lalović, Ivan Danojlić, Stefan Mitov Radojičić, Lazar Marković, Damir Redžepagić, Luka Zlatić, Aleksandar Ilić

ART DIREKTOR/PRELOM:

Nikola Bogdanović

KONTAKT:

PLAY! magazine

www.play-zine.com | www.play.co.rs

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756



IGRA MESECA

**ASSASSIN'S
CREED
SYNDICATE**

Pozdrav svima,

Mesec za nama je uvodni u dva glavna gaming meseca u toku godine, pred prazničnu sezonu. Ubisoft obično prvi nastupa sa svojim godišnjim velikim AAA naslovom pa je tako i ovoga puta bilo sa Assassin's Creed Syndicate. Igra nam se dopala, nije loša, ali nije ni revolucija, koju opet nije i da smo očekivali od Assassin's Creed naslova. Svakako je bolja od Unity-a. Ima i malo starog AC šmeke, iako se naš Borislav koji je radio recenziju veoma suzdržavao da ne ocni igru i previše, pošto je veliki fan serijala pa je za njega „dovoljno dobro“ zapravo razočaravajuće kada je AC u pitanju.

DLC dodatke su proteklog meseca imale prilično velike igre - Witcher 3, Civilization Beyond Earth kao i Guild Wars 2. Tu je i opis Star Wars: Battlefront bete iz ugla trojice članova redakcije. Prilično je izvesno da će igra biti jedan od udarnih naslova 2015. Moramo da priznamo da smo uživali u beti.

Stigla nam je i Uncharted kolekcija za PS4 koja bi trebalo da nam zadovolji istraživačke apetite do marta sledeće godine i Uncharteda 4. Još jedan naslov koji vredi istaći je Transformers: Devastation koji nam donosi interesantan mix prepoznatljivog Platinum Games akcionog gameplay-a sa zaista dobrom zapadnom franšizom – starim transformersima. Dobra vest stiže za Zelda fanove koji mogu da okupe ekipu od tri 3DS igrača. Tri Force Heroes je pun pogodak, ali samo u tom settingu gde je dovoljno da imate samo jedan kertridž. Može da prođe i sa dva online igračima ali nije ni blizu zabavno kao tri igrača na jednom mestu. Nintendo je bio Nintendo, pa na primer nije dozvolio opciju jedan kertridž na dva igrača sa 3DS-om plus online igrač (drugi najizvesniji scenario). Takođe, igra je krš ako je igrate sami (najizvesniji scenario) tako da eto, Zelda fanovi, imajte sve ovo u vidu pre kupovine.

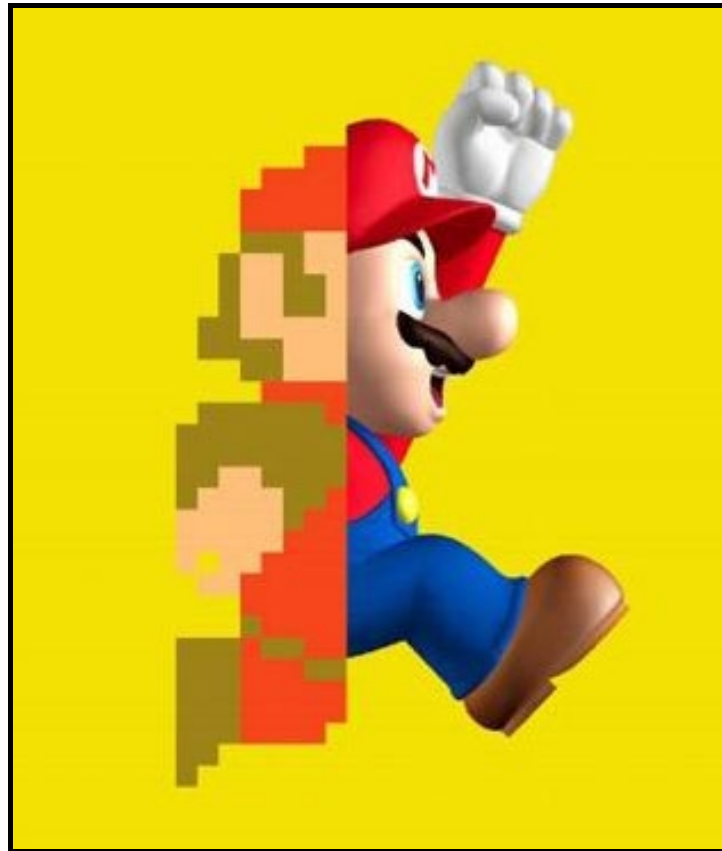
Deo redakcije je proteklog meseca uživao i u čarima Pariza, na kome smo imali prilike da posetimo Paris Games Week. Ako ste kojim slučajem u nedoumici koji evropski sajam video igara bi pre svega trebalo posetiti u toku godine, Gamescom u Kelnu ili rastući PGW, evo kratkog i jasnog odgovora – Gamescom. Keln nije Pariz i to svakako ima svoju težinu, ali ni PGW nije Gamescom koji kao sajam video igara deluje deset puta impresivnije od svog konkurenta.

Vidimo se sledećeg meseca. Do tada ne zaboravite da nas pratite i preko play.co.rs sajta gde vas čekaju sveže gaming vesti svakog dana. Tu je i naš Facebook sa čestim nagradnim igrama, YouTube kanal sa interesantnim gaming klipovima ili na primer Instagram sa slikama iz naše redakcije. Ima nas svuda! To je valjda ok tako...





Flash (vesti)	6
13th Page	13
NA LICU MESTA - Road to Blizzcon	14
NA LICU MESTA - Paris Game Week	16
IZVEŠTAJ: Sony Paris Game Week	22
EDITORIJAL: Playstation VR	26
BETA: Star Wars: Battlefront	28
DLC: The Witcher 3: Wild Hunt - Hearts of Stone	30
DLC: Civilization Beyond Earth - Rising Tide	34
DLC: Guild Wars 2 Heart of Thorns	38
DLC: Pinball FX2	42
Assassin's Creed Syndicate	44
Uncharted: The Nathan Drake Collection	50
Transformers: Devastation	54
PES 2016	56
Tearaway	58
Warhammer: End Times - Vermintide	60
Armikrog	64
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	70
The Park	72
Keep Talking and Nobody Explodes	74
Go! Go! Nippon! 2015	76
Sword Coast Legends	78
Franchise Hockey Manager 2	80
Renowed Explorers	82
REPLAY: Starcraft	84
INTERVIEW: TurtleBeach	86
HARDWARE: Asus ROG G20	88
HARDWARE: SteelSeries miš	92
MINECRAFT BLOK	94
MODDING SCENA	96
FANTASY TALES	97
Hearthstone	98



NINTENDO NX ĆE BITI KUĆNA I PRENOSNA KONZOLA U JEDNOM?

Prema poslednjim glasinama koje kruže internetom, Nintendo je počeo da isporučuje razvojnim timovima prve softverske alate za razvoj igara za njihovu sledeću konzolu, za sada poznatu samo pod kodnim imenom Nintendo NX.

Prema navodima do kojih je došao Wall Street Journal iz kako kažu "upućenih izvora", konzola će biti kućna a u sebi će sadržati "makar jednu mobilnu jedinicu" koja će raditi i nezavisno od glavne konzole. Takođe se navodi i da će konzola imati hardversku snagu koja će biti na nivou današnjih standarda, što nije bio slučaj sa Wii i Wii U.

Iz Nintenda naravno odbijaju da komentarišu glasine i ostaje pri stavu da se kompanija do 2016-e neće na bilo koji način oglašavati u vezi Nintendo NX konzole.

EA PLANIRA NOVU VELIKU FRANŠIZU U STILU GTA, ASSASSIN'S CREED I DRUGIH AAA NASLOVA



Iako već duži niz godina Electronic Arts važi za jednog od najvećih izdavača video igara na svetu, iz ove kompanije žale što nisu prisutni među kako oni kažu "gigantskim akcionim igrama" nalik Grand Theft Auto, Assassin's Creed ili Batman serijalima.

Patrick Soderlund, prvi čovek EA Studios je izjavio da ako bi se pogledao najveći segment game industrije koji je on označio kao "akcione igre", prisustvo EA-a nije veliko. Upravo zato, iz ove kompanije planiraju da se uskoro ozbiljnije uključe u podelu "najvećeg kolača" u industriji.

U njihovim namerama svakako može da im pomogne i to što EA sada polaže prava na razvoj Star Wars licenciranih

igara. Osim predstojećeg Battlefront naslova, puno se očekuje i od Star Wars projekta na kome je poznato da radi developer Visceral Games, koji je radio na Dead Space i Battlefield Hardline naslovima. Osim njih, na velikoj Star Wars ili jednostavno velikoj AAA igri, najverovatnije radi i novoformirani Motive studio čija je šefica Jade Raymond, bivša Ubisoftova producentkinja kojoj se pripisuju velike zasluge za uspeh Assassin's Creed serijala.

Ostaje nam da vidimo o kom projektu se radi i da li EA zaista priprema AAA igru koja će moći da konkuriše najvećim akcionim naslovima današnjice.

9 MILIONA LJUDI UČESTVOVALO U STAR WARS: BATTLEFRONT BETI



EA se pohvalio prilično impresivnim brojem igrača koji su učestvovali u Star Wars: Battlefront beti - preko 9 miliona.

Zaista odlične brojeke za jednu betu. Mada treba imati u vidu da se radi o Star Wars franšizi, kao i da je beta bila besplatna i otvorena za sve.

Battlefront Beta je trajala jedan dan duže nego što je prvobitno planirano, a punu igru ćemo sledeći put biti u prilici da zaigramo tek 17. novembra, kada ovaj naslov zvanično izlazi za PC, PS4 i Xbox One.



UBISOFT PREDSTAVIO FAR CRY PRIMAL

Ubisoft je predstavio novu igru u Far Cry serijalu koja se zove Far Cry Primal. Za razliku od dosadašnjih igara iz ovog serijala, Far Cry Primal ima potpuno drugačiji setting. Igra je smeštena 10 hiljada godina pre nove ere. Vi ste u ulozi lovca koji se zove Takker, a pred vama je veliki otvoreni svet spreman za istraživanje i avanturu. Ono što još uvek ostaje da vidimo je kako će Far Cry igra funkcionisati bez vatrenog oružja, vozila i drugih stvari na koje smo do sada navikli.

Igra po svemu sudeći deluje kao punokrvni Far Cry nastavak, a ne spin-off naslov kakav je recimo bio Blood Dragon. Primal neće biti samo digitalno izdanje a u Ubisoftu ga nazivaju "sledećim uzbudljivim chapterom Far Cry serijala".

Far Cry Primal izlazi 23. februara 2016 za PS4 i Xbox One. PC verzija će se pojaviti mesec dana kasnije.

SONY VIŠE NE RAZVIJA IGRE ZA PS VITU?



PS Vita ima velikih problema na tržištu, a kako se čini, Sony više nije spreman da ulaže u biznis prenosnih ručnih konzola. Najnovija potvrda ovoga nam stiže od Masayasu Itoa iz japanskog ogranka Sony Computer Entertainment koji je izjavio da sonijevi first-party studiji više ne rade na razvoju

PS Vita igara. Kako je rekao, sav fokus je prebačen na PS4, ni jedan sonijev studio trenutno ne radi na nekoj Vita igri za koju kaže da je razvoj igara u potpunosti prepušten third party developerima.

Vrlo loše vesti po sve PS Vita igrače. Da podsetimo, nedavno je šef svih sonijevih studija Shuhei Yoshida izjavio da Sony više ne radi na velikim igrama za Vitu i da je poslednja takva igra bio Killzone: Mercenary. Sada nam stiže potvrda da ne rade ne samo na velikim, već ni na bilo kakvim Vita igrama. Yoshida je nedavno rekao i da je trenutno na tržištu vrlo nepovoljna situacija za potencijalnog naslednika PS Vite, usled velike popularnosti igara za telefone i tablete.



ESPORTS RASTE NA 1,8 MILIJARDI DOLARA DO 2020

Colin Sebastian iz kompanije Baird Equity Research navodi da bi eSports mogao da dostigne čak 1,8 milijardi godišnjeg prihoda do 2020 godine. Colin ujedno navodi da iako je eSport sada u velikoj ekspanziji, to je tek početak i lako bi mogao da postane "naredna velika stvar u medijima i svetu zabave".

Prošle godine, eSports je doneo "samo" 200 miliona dolara, a granica od jedne milijarde biće probijena već do 2018 godine da bi 1,8 milijardi bilo dostignuto do 2020. Sve ove cifre idu "ruku pod ruku" sa brojem gledalaca. Prošle godine 100 miliona ljudi gledalo je kompetitivni gaming. Do 2018 broj bi mogao biti 250 miliona a do 2020 čak 350 miliona. Kako trenutno samo 7% od procenjenih 1,7 milijardi igrača potpada pod eSports entuzijaste, čini se da postoji još dosta prostora za rast.

Colin kaže i da su investitori "sipali" oko 175 miliona dolara u eSports u proteklih 18 meseci, više nego ukupno do tada od početka ove grane gaming industrije. Ujedno, organizacija turnira pod okriljem izdavača poput Valve ili Riot, pomaže da se čitava stvar podigne na viši nivo.



PLAYSTATION 4 DOBIO SNIŽENJE CENE I U EVROPI

Nakon sniženja cene u Japanu, Americi i Australiji, prema očekivanjima i Evropa je dobila sniženje cene za PlayStation 4 koje je Sony konačno i zvanično potvrdio. PS4 model od 500Gb ima novu preporučenu cenu od 350 evra od strane Sonija. Konzola u Britaniji košta 300 funti. Naravno veliki lanci prodaje su slobodni i da prave sopstvene akcije pa se PS4 u radnjama može naći i po nižim cenama u paketu sa raznim igrama.

Kada je lansirana pre nešto manje od dve godine, konzola je u Evropi koštala 400 evra.

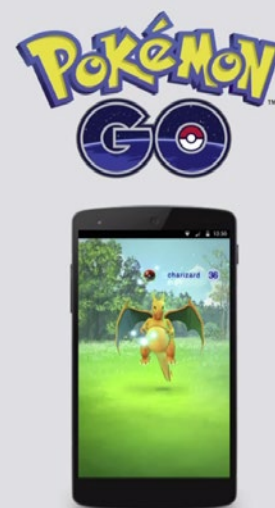
PS4 u udarni deo sezone, pred praznike, ulazi sa solidnom prednošću po broju prodanih jedinica u odnosu na konkurenski Xbox One. Prema poslednjim zvaničnim podacima koje je Sony saopštio još u martu, PS4 je prešao cifru od 20 miliona prodanih primeraka. Microsoft je prestao da objavljuje tačan broj prodanih Xbox One konzola u novembru prošle godine kada je saopšten podatak od 10 miliona isporučenih Xbox One konzola na tržište.

NINTENDO I GOOGLE ULAŽU 30 MILIONA U POKEMON GO DEVELOPERA

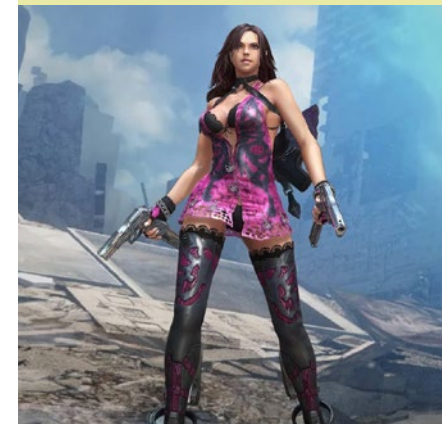
Niantic Labs, studio koji stoji iza predstojećeg Pokemon Go naslova, ozbiljno je "poguran" od strane Nintenda i Gugla koji su uložili 30 miliona dolara u ovaj razvojni studio.

Dvadeset miliona je studio dobio odmah, kao podršku razvoju Pokemon GO kao i naslovu Ingress koji je ovaj studio već objavio u saradnji sa Guglom i koji je do sada preuzet preko 13 miliona puta za iOS i Android. U slučaju da Niantic dostigne postavljene ciljeve, kompanija će dobiti i dodatnih deset miliona.

Pokemon Go će slično kao i Ingress biti augmented reality igra u okviru koje će igrači biti u prilici da u realnom svetu traže i hvataju virtualne pokemone i naravno treniraju ih i bore se sa drugim pokemonima. U slučaju da vam koncept ne zvuči dovoljno jasno, pogledajte prvi trejler za ovu igru koji se pojavio pre mesec dana. Pokemon Go izlazi u 2016-oj za Android i iOS.



NAMCO GASI RISE OF INCARNATES SERVERE U DECEMBRU



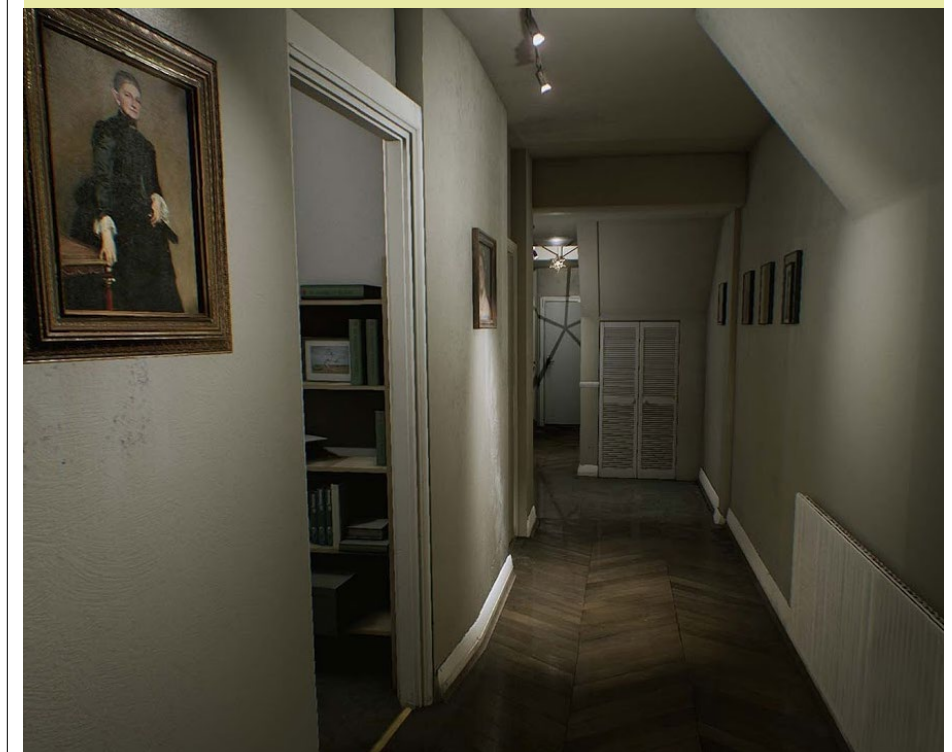
Veoma razočaravajuća vest stiže iz Bandai Namco-a za one koji igraju free to play naslov Rise of Incarnates.

Iako je prošlo manje od šest meseci od zvaničnog lansiranja igre, Rise of Incarnates je na putu da bude ugašen i to u decembru ove godine. Vest kao takva možda ne bi bila posebno zanimljiva da nije odluke Namca da ponudi naslov potpuno besplatno do finalnog gašenja, što podrazumeva i sve likove, lokacije i dodatke.

Savršena prilika da isprobate naslov i vidite šta ste eventualno propustili. Pošto se igra gasi, a i sudeći po ocenama ljudi na steamu, verovatno ne puno toga. Ipak treba znati i da je naslov popularan na japanskim arkadama, pa ako vam to zvuči kao preporuka, pravac Steam.

Na razvoju ovog naslova su radili Namcovi ljudi koji sačinjavaju Tekken, Soul Calibur i Mobile Suit Gundam timove.

HOROR IGRA ALLISON ROAD PREKIDA KICKSTARTER KAMPANJU, DEVELOPERI NAŠLI IZDAVAČA



Razvojni studio Lilith koji stoji iza horor naslova Allison Road, prekinuo je Kickstarter kampanju za prikupljanje novca za razvoj igre, nakon što su se dogovorili sa izavačem Team 17 oko finansiranja ovog projekta.

Ovaj igra koja u mnogome podseća na PT, imala je na Kickstarteru cilj od 250 hiljada funti. Kampanja je otpočela 21 septembra i trebalo je da traje do 21 oktobra. U momentu prekidanja kampanje, igra je prikupila 145 hiljada funti.

Iz Lilith-a se zahvaljuju fanovima ali i pruženoj prilici od strane Team 17 za koji kažu da će im pružiti onaj vid pomoći koji može da pruži samo studio koji ima 25 godina iskustva rada u game industriji.

Novac će kao i kod svake neuspele Kickstarter kampanje (u šta faktički spada ova za Allison Road) biti vraćen onima koji su ga uložili. Allison Road je trebalo da se pojavi na tržištu do kraja 2016-e za PC. Za sada ostaje pod znakom pitanja kakvi su dalji planovi za izlazak igre u novim okolnostima koje su nastale.



PEWDIEPIE DOBIJA SVOJ REALITY SHOW NA YOUTUBE RED

Svakako najpopularniji YouTuber PewDiePie, čovek koji se veoma približio brojki od 40 miliona subscibera na YouTube, dobija uskoro svoj reality show na novonastalom YouTube Red pretplatničkom video servisu.

Serija koju kreira ekipa odgovarana za The Walking Dead, je zamišljena tako da će PewDiePie biti postavljen u "strašne" situacije iz nekih od najpoznatijih video igara. Ovaj youtuber koji je i postao popularan pre svega zbog načina na koji reaguje na scene iz horor video igara, na ovaj način će još jednom pokušati da privuče publiku i gledanost.

Naziv serije će biti Scare PewDiePie a prva epizoda će biti prikazana početkom sledeće godine.



HIDEO KOJIMA ZVANIČNO NE RADI U KONAMIJU?

Prema poslednjim do sada još uvek ne potvrđenim navodima, Hideo Kojima je 9. oktobra zvanično napustio Konami.

U članku koji je objavio New Yorker se navodi da je ovo bio poslednji dan na poslu Hideo Kojime u Konamiju, a prema poslednjim stavkama ugovora koji vezuje Kojimu za Konami, legendarni game dizajner do decembra ove godine ne sme da radi na novoj igri.

Naravno obe strane odbijaju da komentarišu ovakve navode. Ime Hideo Kojime je uklonjeno iz marketinške kampanje za Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, razvoj Silent Hills igre na kojoj je Kojima radio sa poznatim filmskim rediteljem Guillermo Del Torom je prekinut a Kojima je uklonjen i sa zvaničnih lista direktora kompanije. Poznato je i da je Kojima Productions tim rasformiran. Sam Kojima odbija da komentariše bilo šta u vezi

njegovog odnosa sa Konamijem, mada je jednom prilikom na Twitteru rekao da nije u mogućnosti da bilo šta komentariše zbog "stavki iz ugovora sa svojim bivšim poslodavcem".

Kojima i Konami su stvar prošlosti, to je sasvim jasno. Ostaje samo da se vidi kada će se obe strane konačno zvanično oglasiti u vezi cele situacija, kao naravno i pitanje gde će Hideo Kojima nastaviti svoju vrlo uspešnu karijeru. Prilično smo sigurni da bi mnogi veliki izdavači želeli Kojimu u svojim redovima.

Inače MGSV: The Phantom Pain koji je izašao prvog septembra, za samo jedan dan na tržištu je zaradio 179 miliona dolara, što je više nego duplo u odnosu da budžet za razvoj igre koji je nezvanično bio 80 miliona dolara.

HALO 5 IMA "VELIKE ŠANSE" DA SE POJAVI I NA PC-U JEDNOG DANA

Frank O'Connor, čovek koji je pri Microsoftu trenutno glavni odgovorni za čitavu Halo franšizu, izjavio je da postoji mogućnost da će se ovaj serijal vratiti i na PC platformu.

Posle Halo 2 koji je bio dostupan i na PC-u, sve naredne Halo igre su bili ekskluzivni naslovi za Xbox konzole. O'Connor je međutim izjavio da bi ovo moglo da se promeni u budućnosti. Kada je upitan direktno o predstojećem Halo 5: Guardians, on je rekao igra ima "velike šanse da se jednog dana pojavi i za PC", ali i da trenutno nema ništa konkretno što bi mogao saopštiti u vezi ovoga. On je dodao i da je igra razvijana za hardversku arhitekturu koja je vrlo bliska PC-u i da portovanje ne bi bilo prevelik problem.



MARIO MAKER MALO POGURAO WII U PRODAJU



Iz Nintendo su se pohvalili kako je Mario Maker pogurao prodaju Wii U konzole u septembru koja je kako kažu za 110 procenata viša od prodaje u avgustu.

Iako nisu objavili tačne podatke o prodaji Wii U konzole, iz Nintendo su saopštili da je sama igra Super Mario Maker prodana u preko 500 000 primeraka kada se saberu digitalne i fizičke kopije.

Osim Wii U-a, u saopštenju se navodi i prodaja 3DS sistema koja je označena kao 25 posto uspešnija u periodu januar-septembar ove godine u poređenju sa prošlom.

STAR WARS: BATTLEFRONT NOVI HEROJI



Electronic Arts je lansirao još informacija u vezi Star Wars Battlefront igre. Pre svega, objašnjene su trening misije, potom Heroes vs Villains mod, a predstavljena su čak tri nova lika - Han Solo, princeza Leia i imperator Palpatin. Naravno, svaki od njih ima posebne moći. Leia može da pozove podršku iz vazduha i obnovi zalihe na bojnopolju, Palpatin može da takođe pošalje novu isporuku snabdevanja vojsci ali i da se

brzo kreće u jednom smeru i naravno vitla svetlećim mačem dok Han Solo ima "Lucky Shot", snažan napad koji se mahom koristi za protivnička vozila.

Ovo je samo deo sposobnosti svakog od likova, ali je sva prilika da će se birati u skladu sa situacijom "na terenu" i da svakako mogu da doprinesu promeni stanja u borbi.

ROVIO SMANJUJE STUDIO, OTPUSTILI PREKO 200 RADNIKA



Finski razvojni studio Rovio koji stoji iza Angry Birds video igara, otpustio je preko 200 ljudi.

Samanjenje broja zaposlenih je najavljeno još u avgustu. Tačan broj ljudi koji će biti prinuđeni da traže novi posao je 213.

Angry Birds naslovi su i dalje popularni širom sveta iako naravno ne kao što je to bio slučaj pre par godine. Rovio međutim nije uspeo da napravi još jedan hit na tržištu koji bi mogao da se približi uspehu Angry Birds, pa se ovo smanjenje studija gotovo izvesno može tome pripisati.

LANSIRAN UBISOFT KLUB



Izgleda da nije slučajno što je nedavno Ubisoft redizajnirao svoj UPlay - stiže nam vest o lansiranju Ubisoft Cluba, koji bi trebalo da dovede do povećanog korišćenja ovog servisa za distribuciju igara.

Ubisoft Club nije vezan za igru ili platformu, a omogućava vam da skupljate poene, nagrade i bonuse igrajući igre. Potom svi ti poeni i nagrade mogu da se pretvore u beta pristup, dodatne sadržaje za igre, popuste na nove naslove...

U teoriji možda i ne deluje loše, kako će biti u praksi, ostaje da se vidi.

STEAM OBORIO REKORD U BROJU IGRAČA, 10,7 MILIONA U ISTO VREME



Valve javlja da je oboren najnoviji rekord po broju aktivnih igrača na Steamu u isto vreme, a to je cifra od 10.761.655 miliona, što je za 750.000 više igrača nego prethodni rekord koji je iznosio 10.052.802 i bio dostignut tokom juna meseca.

Kada se pogleda podela po igrama koje su doprinele ovom rekordu, najveći broj igrača ima Dota 2, 414.614 u trenutku "hvatanja" rekorda i čak 783.878 u rekordu dana za ovaj naslov. Drugo mesto je Counter Strike: Global Offensive sa 134.842 i 608.030 u najigranijem trenutku a svi drugi naslovi beleže znatno manji broj igrača.

Treće mesto je Team Fortress 2 sa 34.538, ARK: Survival Evolved sa 22.093 a ispod 20.000 imaju Clicker Heroes, Civilization V, Grand Theft Auto V, Football Manager 2015, Warframe i The Elder Scrolls V: Skyrim koji zatvara Top 10 sa nešto preko 12.000 igrača u trenutku dostizanja rekorda.

Dosta stavlja u perspektivu odnos broja igrača u raznoraznim naslovima, kao i činjenica da pored svega, Valve i dalje ima top 3 najigranije igre na svom servisu, od kojih u sve ulaže čini se istu količinu vremena iako je Team Fortress skoro 15 puta manji po broju igrača nego Dota 2.

ARK DOGURAO DO 2 MILIONA PRODATIH KOPIJA



Iako se čini da je uzbuđenje oko ARK: Survival Evolved pomalo splasnulo, iz Studio WildCard, tvorca igre, najavljuju da su ovih dana prešli dva miliona prodatih kopija ovog naslova, od lansiranja u Early Access fazi još tokom juna. To je zaista veliki broj prodatih kopija za jedan early access naslov bez obzira na sve, a konstantna unapređenja i novi modovi zadržali su igrače ispred ove igre, iako sama po sebi nije posebno različit od drugih sličnog tipa.

ARK se često nalazi na Steam popustima a ako biste više voleli da igrate na konzolama, moraćete da sačekate jun sledeće godine.



PAYDAY 2 DOBIO IZMENJENI SISTEM MIKROTRANSAKCIJA

Overkill razvojni studio je dao više obećanja igračima tokom godina da Pay Day 2 nikada neće dobiti mikrotransakcije. Sve se to promenilo kada je Overkill uradio upravo to - ubacio mikrotransakcije. Kupovinom burgija (za pravi novac) možete otvoriti sefove koje nalazite usput i dobiti vredne predmete. Ovo je naravno razljutilo igrače koji su burno reagovali pa čak i predstali da igraju igru. Overkill je, na neki način, odlučio da promeni stvari i iskupi se igračima, tako što se sada

pomenute burgije mogu naći u igri i pribaviti baš kao i svaki drugi predmet, igranjem, bez potrebe da se kupuju pravim novcem. Iako i ta opcija i dalje postoji i verovatno je veoma interesantna za sve koji bi da otvore "još taj jedan sef" za koji nemaju burgiju.

Kako će na ovo reagovati igrači ostaje da se vidi, ali je komuna definitivno "nervozna" i stvari više nikad neće biti iste po Overkill.

BATTLE.NET DOBIJA GLASOVNU KOMUNIKACIJU

Overwatch blog donosi informacije o ovoj igri ali i o Battle.netu kao takvom i navodi da će naredna promena za Battle.net doneti glasovnu komunikaciju u ovu platformu za igranje Blizzard igara. Testiranje će biti obavljeno kroz Overwatch betu, ali će kasnije biti prošireno i na sve druge video igre.

To potencijalno znači da će svi igrači moći da porazmisle o alternativni popularnom TeamSpeaku, ali samo u slučaju da Battle.net odradi "valjanu" implementaciju ovog vida komunikacije i ponudi nešto novo u odnosu na već dobro poznata rešenja.



You Tube Red



10\$ ZA YOUTUBE BEZ REKLAMA POD IMENOM „RED“

Sajt koji je dugo godina unazad predstavljao izvor muzike za domaće žurke od pre nekoliko godina počeo je da pušta reklame između klipova, time čineći žurke malo manje zanimljivim. Ujedno, od tog perioda, pa i čak od pre toga, ljudi su počeli sa glasinama da će YouTube uskoro dobiti pretplatu. I, od kraja novembra, ta pretplata je stvarnost. YouTube RED (verovatno jednog od glupljih imena, posebno znajući da postoji i dobro popularni RedTube) nudi za 10\$ iskustvo bez reklama, ali i sa ponekim bonusom, poput Google Music pretplate i mogućnosti da vam YouTube radi u pozadini na Androidu.

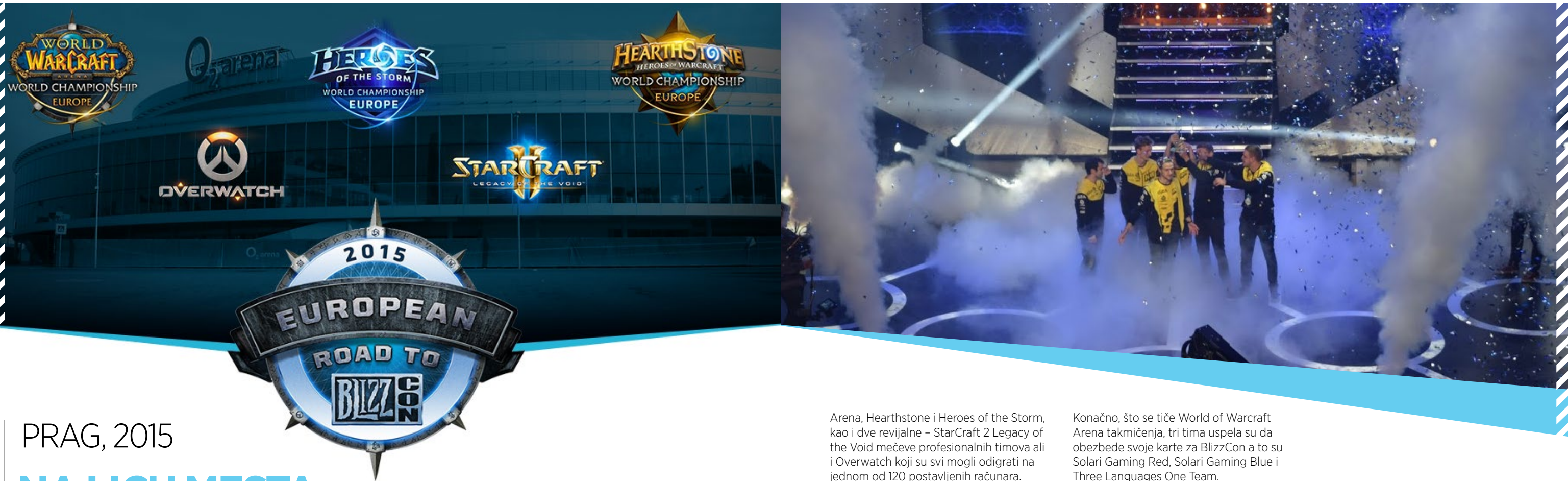
Ostaje pitanje šta će to konkretno značiti za krajnje korisnike. Mi u ovim krajevima barem neko vreme ne moramo da brinemo.

Oni u zapadnom svetu, Evropi i posebno Americi verovatno će biti izloženi još većoj torturi reklamama nego što je to do sada bio slučaj, sve pod idejom da se što više njih odluči da za uslugu plati. Pitanje je i kako će reagovati ljudi godinama unazad naviknuti na nešto potpuno besplatno. Sada će oni koji su platili 10\$ dobijati i neke originalne sadržaje koje „običajni“ neće moći da vide, premijum serije i filmove kao i kanale i sadržaje. Već se javlja ideja nastanka specijalne kategorije na „onim sajtovima“ poput The Pirate Bay gde ćemo moći da vidimo piratizovane već pomenute serije i filmove.

A onda ćemo doći i do toga da ako nemamo pretplatu moramo da gledamo klipove u 720p a ne fullHD rezoluciji (ili čak 4K kada za njega dođe vreme), reklame

neće moći da se preskoče a od svega će najviše novca inkasirati oni koji već zarađuju solidno od YouTube - ne mislimo na Google, oni naravno, već i kreatori sa velikim brojem pratilaca i sledbenika. Oni koji su pri sredini „lanca ishrane“ a svakako oni koji su na njegovom dnu, tu nemaju šta da traže.

Biće dosta interesantno videti i dalje reakcije ljudi, čak i kod nas, kao i uticaj ovoga na manje korišćenje YouTube. Jer ako će vam reklama ići posle svake numere koju slušate na žurci, da li se onda to isplati raditi? Da li će se možda time roditi neki novi sajtovi za striming video sadržaja koji neće na takav način „mučiti“ svoje posetioce i da li će samim tim popularnost YouTube opasti? Ostaje da se vidi.



PRAG, 2015

NA LICU MESTA: EUROPEAN ROAD TO BLIZZCON

Evropski eSports teren početkom oktobra bio je okrenut finalu kompetitivnih Blizzard igara starog kontinenta – European Road to BlizzCon finals koji se održava u Pragu, glavnom gradu Češke republike, poznatom po hokeju, pivu i finim devojkama.

Blizzard se potrudio pa je odabranim novinarima (nas oko 50) obezbedio zaista premium podršku za praćenje događaja. Zna da najčešće nismo spremni da olako hvalimo organizatora bilo kog događaja ali za sada je sve što je Blizzard pripremio više nego ispunilo očekivanja – od odabira avionskog prevoza, preko osoblja koje

nas je čekalo na aerodromu, preko privatne limuzine do hotela, sjajnog smeštaja u hotelu pa sve do svakodnevnog prevoza od hotela do O2 Arene u kojoj se i finale odigrava. To je što se tiče “sporednih” stvari. Najvažniji su naravno turniri.

Čitava hala podeljena je na tri dela – najveći, skoro čitavu polovinu, zauzima Heroes of the Storm, okrenut jednoj polovini gledališta. Drugu polovinu na “ravne časti” dele dve igre – Hearthstone i World of Warcraft. Sa obe strane nalazi se i ponešto za posetioce – po 60 računara sa Overwatch first person shooter igrom. U hodnicima arene nalaze se drugi dodatni sadržaji. Zainteresovani mogu obojiti svoje lice ili ekstremitete popularnim Blizzard motivima ili se mogu fotografisati kao Hearthstone karta sa sopstvenim opisom. Mogu formirati i svoj plakat ili potražiti potpis od nekog od profesionalnih igrača. Tu je i takmičenje za cosplay odnosno one koji se uspešno maskiraju u popularne Blizzard likove a moguće je i tražiti “zakopano blago” i osvojiti vredne nagrade. Road to BlizzCon u pragu obuhvata tri kompetitivne igre – World of Warcraft

Arena, Hearthstone i Heroes of the Storm, kao i dve revijalne – StarCraft 2 Legacy of the Void mečeve profesionalnih timova ali i Overwatch koji su svi mogli odigrati na jednom od 120 postavljenih računara. Kada govorimo o Hearthstone turniru, svoju kartu za BlizzCon obezbedili su – ThijsNL, Ostkaka, Lifecoach i Neirea.

Sa druge strane, Heroes of the Storm je video neke izuzetno zanimljive mečeve. Dignitas je pobedio Liquid i potom otišao na Roccat dok je Virtus.Pro izgubio od G2. Sa druge strane NaVi je lako prošao dalje i ukrstio koplja sa G2 u polufinalu. U drugom polufinalu igrali su upravo Roccat i Dignitas. Rezultatom 3:1 za Dignitas i 3:0 za NaVi odlučeno je koja dva tima će sutra igrati veliko finale ali i ujedno koja dva tima su osvojila svoje karte za BlizzCon.

Konačno, što se tiče World of Warcraft Arena takmičenja, tri tima uspele su da obezbede svoje karte za BlizzCon a to su Solari Gaming Red, Solari Gaming Blue i Three Languages One Team.

Veliko finale Heroes of the Storm turnira na Road to BlizzCon turniru u Pragu ipak je prošlo kako su se mnogi pribojavali, ali nisu priželjkivali. NaVi je pokazao dominaciju na terenu i prosto počistio Team Dignitas u tri veoma brze partije, za ukupan rezultat od 3:0 i pobeđu na turniru. Oni su tako inkasirali 40.000 dolara dok je Dignitasu pripalo srebro i nagrada od 24.000 dolara. NaVi je inače od početka turnira prikazivao potpunu dominaciju nad protivnicima kojima nije dozvolio da dišu, što je i dovelo do toga da na kompletnom turniru nisu izgubili niti jedan meč odnosno mapu. Visok nivo održali su i u samom finalu gde

su u trećoj mapi neočekivanim pickovima i odličnom igrom Butchera uspele da bez puno problema pobeđu Dignitas. U sva tri meča NaVi je uvek imao prednost u broju ubistava i uvek jedan od dva nivoa razlike između dva tima, tako da se pitanje pobeđnika nikako nije postavljalo. Samo je bilo nepoznato u kojem vremenskom periodu i koliko snažno će NaVi pobediti. Upitani šta imaju da poruče svim drugim finalistima na BlizzConu, NaVi je kratko izjavio “Čuvajte nas se”. Naravno, ne otkrivaju detalje iako kažu da imaju još puno “kečeva u rukavu”. Ovim je ujedno završeno takmičenje na Road to BlizzCon 2015 na kojem su viđeni neki sjajni mečevi.

Podsetimo za kraj:

World of Warcraft Arena – Solari Blue
Hearthstone – ThijsNL
Heroes of the Storm – NaVi

Ovo su pobeđnici turnira, a još pre toga bilo je poznato ko sve pored njih putuje u Kaliforniju na veliko finale. U World of Warcraft areni – Solari Gamign Red, Solari Gaming Blue i Three Languages One Team. U Heroes of the Storm pored NaVi u Kaliforniju putuju i Dignitas momci dok će u Hearthstone turniru pored ThijsNL, dok čitate ove redove, boje Evrope braniti i Ostkaka, Lifecoach i Neirea.

Autor: Luka Komarovski



PARIS GAMES WEEK

PARIZ, 2015

NA LICU MESTA: PARIS GAMES WEEK

Godinama unazad Paris Games Week beleži sve veći i veći rast posete. Sa skromnim počecima od nekoliko desetina hiljada, sajam je rastao da bi dostigao preko 200.000 prošle godine i uz prognoze da će oko 300.000 posetilaca ove godine biti u Parizu na ovoj manifestaciji. Činjenica da je događaj u pojoju, donela je mnoge specifičnosti.

Sajam nije po svojoj definiciji sajam posvećen ljudima iz industrije i profesionalcima. Jednostavno, okrenut je krajnjim korisnicima i tako je bilo godinama unazad. Ipak, nagli porast broja posetilaca dao je u ruke organizatorima jak argument da se oprobaju i u biznis-media smislu, kao i odluka Sonija da baš tu organizuje svoju godišnju evropsku konferenciju.

Tako su organizatori brže bolje "sklepali" press deo na sajmu koji nije veći od polovine jedne školske učionice, a isto tako brzo su napravili i medijske akreditacije. Sajam se pored toga održava u samo jednoj i delu druge hale a štandova je tako malo da se između njih lako mogu postaviti i dodatni sajmovi. Konačno, pored najvećih izdavača poput Ubisoft, Sonija, Microsoft, Nintendo, Square Enixa i 2K Gamesa (čak su i EA i Activision u okviru Soni štanda) najveći deo sajamskog prostora zapravo

zauzimaju prodavnice gaming opreme, dodataka i igara, još jedna potvrda da je u pitanju događaj okrenut krajnjim korisnicima.

Od interesantnih igara, ne možemo reći da smo videli nešto novo, niti je toliko puno naslova bilo ponuđeno. Star Wars Battlefront, Battleborn iz 2K Games zajedno sa NBA 2k16 i WWE 2k16, potom plejada aktuelnih Nintendo igara na čelu sa Splatoonom, Forza 6 i Halo 5 na strani Microsoft i nezaobilazni Call of Duty Black Ops 3 ili Destiny The Taken King. Izostanak nekih većih igrača poput Blizzarda, koji šta više upravo u Parizu poseduje svoje kancelarije za Evropu, potom na primer Wargaminga, Warner Brosa i mnogih, mnogih drugih ipak govori da Pariz Games Week, osim ako se ne umeša neka "jaka politika", neće tako lako postati relevantan sajam u industriji. Pored samih izlagača iz domena proizvodnje igara, Paris Games Week podijum ukrasili su proizvođači hardvera i periferija, na prvom mestu Intel, MSI, SteelSeries, TurtleBeach, DX gaming i mnogi drugi. Poseban deo sajma bio je posvećen najmlađima, pod imenom Paris Games Week Junior gde su poznati proizvođači poput Sonija, Activisiona i drugih prikazali svoje igre namenjene nešto

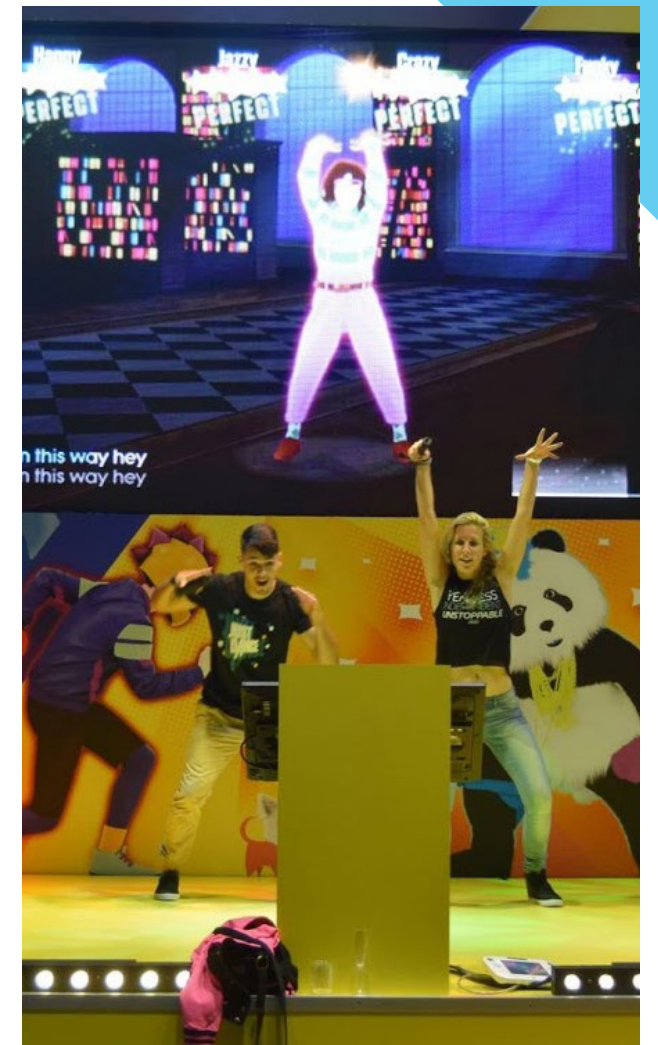
mlađoj publici. U tom delu bio je postavljen i retro segment, posebno zanimljiv za nešto starije igrače. GameConnection, jedna od konferencija posvećenih razvoju video igara takođe je u isto vreme kada i Paris Games Week (slično kao što GDC prati GamesCom u Evropi) što je dodatno doprinelo broju posetilaca.

Ukratko, sama veličina zemlje i glavnog grada u kojoj se događaj odigrava daje na težini i čini da Paris Games Week ipak bude na mapi dešavanja, iako sam po sebi nije posebno relevantan sa strane biznisa i medija. Opet, izuzimajući Soni konferenciju ove godine. Da je sa ovim tipom izlagača i konceptom događaja bio u bilo kojoj drugoj nešto manjoj evropskoj zemlji, zasigurno bi prošao nezapaženo izuzev kod lokalne publike.

Nama je svakako drago što smo imali prilike da vidimo kako i Francuzi organizuju događaj ovog tipa kao i kakva je gaming kultura u ovoj zemlji, a Soni je očigledno odabrao dobar način da bude "jedini" ispraćeni proizvođač kako konzolnih sistema tako i igara u ovom periodu na evropskom nivou









PARIZ, 2015

NA LICU MESTA:

SONY PARIS GAMES WEEK KONFERENCIJA

Sony je za svoj centralni godišnji događaj u Evropi odabrao upravo Paris Games Week, francuski sajam video igara u povoju a ne tradicionalno GamesCom. Razlozi su, makar zvanični, to da je GamesCom isuviše blizu E3 sajma. Da li se datum ovog događaja bolje poklopio sa nekim Sonijevim planovima, ili su možda želeli da imaju "događaj za sebe" koji nije "uprljan" konferencijama drugih kompanija iz industrije, na kraju krajeva nije ni bitno. Mi smo imali priliku da događaju prisustvujemo uživo i na licu mesta čujemo planove kompanije, kao i da isprobamo mnoge od pomenutih igara sutradan na samom sajmu.

Sony je za konferenciju odabrao sjajnu lokaciju Grande Arche La Defense, interesantnu i izuzetno visoku zgradu sa "rupom" u sredini, nalik na ćirilično slovo P, koja stoji na velikom pravcu na kojem se u daljini može videti i Trijumfalna kapije, a posle nje i Luvr. Kako to obično biva, konferenciji je prethodio prijem na kojem su novinari mogli da predahnu od šetnje po Parizu i da se pripreme za početak konferencije.

Sony je odlučio da konferenciju otvori standardnim setom video materijala iz ekskluzivnih PlayStation 4 igara. Nakon toga, imali smo prilike da pogledamo dva potpuno nova trejlera za dve jako iščekivane igre - Call of Duty Black Ops 3, gde smo videli Giants Zombie trejler, dok je EA odnosno DICE prikazao novi video materijal iz Star Wars Battlefront. Obe igre smo do sada već imali prilike da isprobamo

u beta verzijama, tako da za detaljnije utiske proverite opširne tekstove u ovom i prošlom izdanju. Ukratko - obe igre prilično obećavaju.

Kada pričamo o Street Fighter V, koji je ekskluziva za PlayStation 4 što se tiče konzola, predstavljen je Dhalsim, dobro poznati lik iz Street Fighter 2, kao i informacija da će se pojaviti 6 novih likova



po prvoj godini nakon izlaska. Dhalsim, makar po video snimku iz igre ima dobro poznati set udaraca ali i donekle izmenjen izgled u odnosu na njegovo prethodno pojavljivanje u serijalu. 16. februar je ujedno datum koji vas interesuje ukoliko ste fan Street Fightera jer će se igra tada pojaviti u prodaji.

Odmah nakon Street Fighter druga borilačka igra pojavila se na velikom ekranu i to Tekken 7. Nakon što se usavrši verzija sa arkadnih mašina, Tekken stiže na konzole nove generacije a najzanimljivija vest za sve fanove verovatno je to da će obraditi tematiku pre Tekken 1, što se tiče priče, kao i da će doneti podršku za PlayStation VR, što se tiče tehnologije. Ovo drugo nas naročito zanima kako će izgledati.

Battleborn, timski FPS sa raznoraznim klasama i "kartunolikom" grafikom uskoro ulazi u beta test, a Sony se pohvalio da će beta testiranje prvo početi upravo na njihovoj platformi.

Pri sredini prezentacije prikazano je nekoliko naslova putem video materijala, među njima i Sonijev pogled na audioigru odnosno igru baziranu na muzici pod imenom AVICII Vector. Ova ritmička igra donosi Avicijevu muziku u WipeOut tip gejmplaja. No Man Sky dobio je i svojih nekoliko minuta na sceni a najvažnija informacija iz ovog dela je da će se pojaviti u junu 2016 godine.



Potom smo pogledali Matterfall, akcionu igru u trećem licu i pucačina sa vokselima koji vas napadaju ali koje i vi koristite da biste se branili. Očekuju nas u narednoj godini i novi Ratchet and Clank kao i Horizon, koji je prikazan u vidu baš identičnog demoa (sa identičnim frazama i "forama" developera) kao na E3, pa o njemu nećemo trošiti previše reči pošto smo o istom već pisali.

Kada smo već na temi Ratcheta i Clanka, ono na šta Sony nije trošio reči na ovoj konferenciji je upravo PS Vita, čime su

potvrđene informacije da Sony više ne razvija AAA igre za ovu platformu. Vita nije pomenuta niti jednom rečju tokom konferencije, što znači da platforma polako odolazi u istoriju.

Tvorci igre DriveClub smatraju da umeju da naprave dobru simulaciju vožnje motora pa su odlučili da naprave DriveClub Bikes odnosno #driveclubbikes. Ovaj dodatak dostupan je već sada na PlayStation Store, pa ga isprobajte, ukoliko volite motore. Gravity RUSH 2 stiže tokom naredne godine. Imali smo priliku da pogledamo





kako izgleda gameplay ovog naslova na PS4 i sve što možemo da kažemo je to da igra izgleda fenomenalno. Neki od članova naše redakcije su veliki pobornici prvog dela sa PS Vita, tako da znamo koliko radosti ovaj nastavak donosi fanovima serijala. Konačno znamo i kada će se tačno pojaviti Uncharted 4. Na PGW smo videli samo režirani segment multiplayer moda u kojem se primećuje veliki broj likova iz serijala kao i raznoraznih dodataka koje mogu koristiti kako bi postali brži, prizvali moćno naoružanje i pomagala, ali ćemo finalnu ocenu kvaliteta multiplayer moda ipak morati da damo kada ga isprobamo. A za to nećemo morati da čekamo toliko daleko, beta stiže 4 decembra a informacija koju smo svi čekali - 18. mart je datum izlaska za Uncharted 4.

Novo čedo Media Molecule pod imenom Dreams, videli smo po prvi put u gameplay segmentu a beta ove igre kreće 2016 godine. Da li će vam se Dreams dopasti u mnogome će zavisi od tome da li ste voleli specifični Little Big Planet šmek, samo sa nešto mračnijom notom i pojačanim segmentom kreacije nalik na Minecraft. Jedan od glavnih segmenata prezentacije prošao je u promociji PlayStation VR sistema, do skoro poznatog kao Morpheus. Iako nismo dobili ništa novo u domenu cene ili datuma izlaska, videli smo veliki broj naslova. Until Dawn: Rush of Blood predstavlja PlayStation VR iskustvo vožnje kroz kuću strave, što će reći da je Sony verovatno u poslednjem trenutku odučio

da, nakon uspeha ovog naslova, doda ime na već isplaniranu igru sa ovom tematikom. Kasnije u toku sajma smo imali priliku da iza zatvorenih vrata isprobamo PlayStation VR, pa se ovom prilikom nećemo previše zadržavati na VR-u o kome ćemo svakako puno pisati u narednom periodu.

Sledeći naslov koji smo videli je Robinson The Journey, svojevrsni Crysis sa dinosaurima, kojeg razvija upravo Crytek u CryEngine za potrebe PlayStation VR, ali više o tome znaćemo tek u mesecima pred nama. Tu je i Rebellionov rimejk originalnog BattleZonea.



Na samom kraju prezentacije imali smo priliku da pogledamo dva potpuno nova, ujedno i glavna naslova za PlayStation 4. Mnogi su se nakon najave PlayStation 4 konzole ali i objavljivanja Gran Turismo 6 koji će biti izdanje za PlayStation 3 pitali čemu takva odluka. Očigledno je timu bilo potrebno još vremena da bi spremio sve što je želeo za Gran Turismo Sports, naredno izdanje u serijalu koje će doneti sve ono što su ljudi želeli da vide pre dve godine samo na konzoli nove generacije. Saradnja sa FIA omogućila je Gran Turismo ekipi da u igru implementira veliki broj novih staza i vozila, a zajedničko partnerstvo doneće i "svetski šampionat" i finale za najbolje vozače Gran Turismoa koji će potom imati priliku da se u živom finalu bore za titulu najboljeg. Quantic Dreams je pre više od godinu dana predstavio svoj demo video android devojke koja ima osećanja, a sada je vreme da taj koncept postane i prava video igra. Studio koji stoji iza naslova kao što su Heavy Rain, Beyond Two Souls ili Fahrenheit, najavio je novi projekat - Detroit, igru koja prati priču devojke, robota odnosno androida sa osećanjima i budućnosti čovečanstva koja nije baš previše svetla. Pored uvodnog videa nismo saznali ništa novo o igri pa se nadamo da ćemo već od naredne godine saznati više informacija o ovom naslovu.

Sonijevo izlaganje nije lako zaokružiti u samo par rečenica, ali možemo da



pokušamo. PlayStation VR će definitivno biti u fokusu Sonija naredne godine kao i veliki broj igara za ovu platformu. Treba očekivati i neke nove hitove poput Gran Turismo ili Horizon, a naravno dosta zabave doneće i naslovi koji su multiplatformski. No, pre naredne godine i svega onoga što nas očekuje, do kraja ove se Sony u velikoj meri oslonio na third party izdavače. Stiže nam Star Wars Battlefront kao i COD: Black Ops 3. PlayStation 4 je dobio i sniženje cene na za drugu godinu sistema

na tržištu odličnih 350 evra. Idealna prilika za kupovinu. Ili 1 terabajt izdanje sa jednom igrom i dva joypad-a po ceni od 400. PlayStation 4 se ozbiljno zaletio i po prodaji se prilično izdvojio od konkurencije, a i pored nešto slabije ponude svojih studija za kraj ove godine, čini se da PS4 kao platforma ne pokazuje ni najmanje znake smanjivanja brzine.



PLAYSTATION VR

BUDUĆNOST GAMINGA ILI SKUPA ZABAVA ZA JEDNO POPODNE?

Uverili smo se svojim očima u to šta nam donosi PlayStation VR

Ove godine na Paris Games Week sajmu smo imali posebnu čast i zadovoljstvo da probamo skoro sve naslove koje trenutno Sony ima da ponudi sa podrškom za PlayStation VR. Jedna od tehnologija od koje se očekuje da bude sledeća velika stvar u gejmingu je konačno i nama bila dostupna da se svojim očima (ova fraza nikada nije imala više smisla) uverimo u to šta nas čeka kad VR zvanično bude pušten u prodaju.

Prvo smo isprobali je bilo nekoliko malih igara namenjenih najmlađima u okviru Playroom VR-a, kao zagrevanje za ono što

predstoji. Za one koji su igrali Playroom na PS4 kao svojevrzni showcase za Playstation kameru, dobra vest je da Sony sličan software priprema i za VR. Čini nam se da će ovaj set mini igara biti još bolje urađen nego prvi Playroom. Na žalost ljubazni ljudi iz sonija koji su nam demonstrirali zabavnu igru lova mačke i miševa u kojoj jedan igrač (mačka) nosi VR uređaj a ostali sa dualshock kontrolerima kontrolišu miševе, nisu mogli da nam potvrde da li će Playroom VR biti besplatan launch naslov poput onog za Playstation kameru. Potom smo seli za "upravljач" vozila iz rimejka Battlezonea i moramo reći da ova

igra deluje obećavajuće, posebno zbog specifičnog grafičkog stila koji je nešto pogodniji za VR okruženje.

Popričali smo i sa tvorcima koji su nam rekli da bi naslov trebalo da ima i podršku za kooperativnu igru, da će verovatno biti napravljen i za igranje bez VR, kao i da će se pojaviti i na drugim VR platformama, iako će u početku biti lansiran kao ekskluziva PlayStation VR sistema.

Potom smo isprobali DriveClub sa PlayStation VR i osećaj je zaista kao da sedite za volanom brzog automobila. Rekli



bismo čak i neprijatan, imajući u vidu kolika je imerzija, pa kad vidite da ćete se sudariti u igri, u stomaku vam se iskonski javi osećaj straha.

London Heist je naslov koji pored PlayStation VR koristi i PlayStation Move kontroler a u kojem se odigrava tipični on rails FPS uz "mali" dodatak da se sve dešava u VR okruženju kao i da vam palice Move kontrolera služe kao leva i desna ruka - jednom držite oružje i pucate, a drugom recimo dopunjujete municiju.

Naravno, šta su igre ovog tipa bez starih dobrih "štrekalica" odnosno horor igara. Sony je po gledanju Oculus rollercoaster odnosno tobogan demoa odlučio da napravi svoju verziju istog, s tim što je ovoga puta u pitanju horor naslov u kojem se vozite toboganom po mračnom krajoliku i potom ulazite u kuću koju su zaposeli duhovi. Prateći uspeh Until Dawna, igri Rush of Blood dodat je i ovaj prefiks, tako da je naslov deo Until Dawn franšize iako sa njom nema previše veze.

Drugi horor naslov koji već mesecima progoni igrače koji su o njoj čuli po

forumima, iako ne postoji pravi gamplay snimak na netu je Kitchen. U pitanju je Capcomov tehnološki demo za mogućnosti Playstation VR sistema. Sedite na stolici, zavezani, u raspoloj kuhinji a ispred vas je naizgled leš. Leš se budi i shvatate da je i on zarobljenik kao i vi. Potom se u sobi pojavljuje demon i znate već kako to može da se završi. Ovo je ujedno i jedini demo kod kojeg vas jedan od momaka iz tima pre početka upozori da podignete ruku ukoliko od straha ne želite da igrate više kako bi vam skinuo Playstation VR sa glave. Verujte nam na reč, zaista je jezivo.

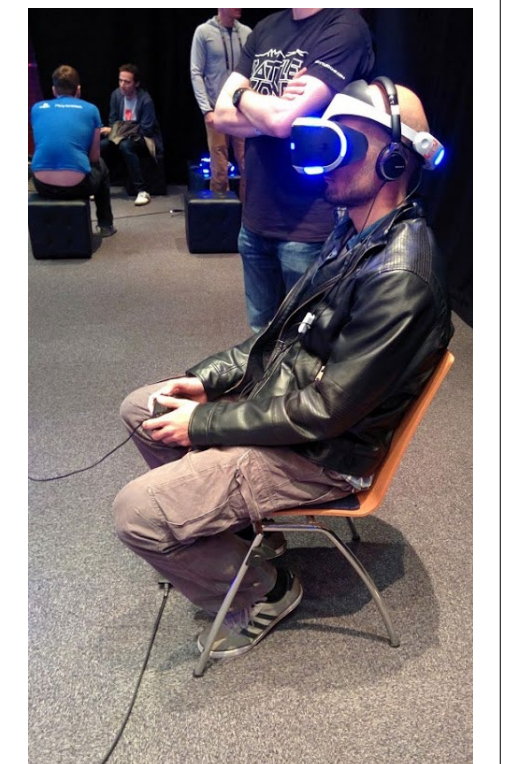
Međutim, problem koji postoji kod VR i dalje je prisutan, a iskusile su ga i druge kolege koje sada dele zajedničko mišljenje. Jednostavno, grafika na svakom VR setu je i dalje daleko iza grafike na ekranima monitora ili televizora. Jasno je, tehnologija nije na tom nivou da može da donese pred naše oči onaj kvalitet na koji smo se navikli. Igre grafički ostavljaju utisak naslova od pre dve konzolne generacije, što zaista nije mala zamerka.

Battlezone još i nekako može da prođe, jer je igra sa datim tipom grafike. Driveclub



sa druge strane ima vrlo očigledan pad vizualnog ugođaja u odnosu na original, pa kada su vozila nešto dalje od vas, ne možete ih razlikovati niti videti koje je koje i koje je ispred a koje iza. London Heist deluje slično a ni Rush of Blood po tom pitanju nije impresivan. Takođe, oslanjanje na "jump scare" momente u horor nije nešto što će biti dugotrajno niti zainteresovati mnoge, a i svaki VR zahteva vreme prilagođavanja jer u prvom trenutku imate blagi osećaj vrtoglavice i mučnine. Prvenstveno zbog toga što ne vidite svoje ruke a i lik u igri se kreće dok vi sedite u stolici. Sistemi poput Omnija rešavaju ovaj problem, donekle, ali problem slabe grafike i grafičkog prikaza ostaje. I on je prisutan ne samo kod PlayStation VR već i Oculus a i HTC Vive i svih drugih proizvođača koji su na sceni u ovom trenutku.

Postoji tu još i čitava plejada drugih problema, među kojima je i cena. Ako PlayStation VR bude koštao oko 400 evra, a sva je prilika da hoće, to znači da samo za vas kao jednog igrača morate da date još toliko novca, plus cene za PlayStation Move dva kontrolera, ukoliko vam se dopadnu naslovi poput Rush of Blood ili London Heist. Sve u svemu, ne baš jeftino iskustvo, za koje bi svakako igračima savetovali da ga prvo isprobaju pre nego što uskoče u „VR voz“. Po nama, za nešto što će biti relativno kratkotrajna zabava, i više je nego skupo. No, sačekajmo da se pojave finalne verzije igara, finalni setovi za VR i najavljene cene, pre nego što damo konačni sud.



Autori: Stefan Starović. Bojan Jovanović, Marko Narandžić

BETA

Star Wars: Battlefront – BETA

Electronic Arts je poznat kao kompanija koja je uspjela da do dva metra ispod zemlje dovede neke od legendarnih franšiza pretvarajući ih u igre "za sve i svakoga". Zbog toga nisam imao velika očekivanja od njihove verzije Star Wars Battlefront, igra koja je od starta najavljena kao sadržajno inferiornija od prethodnih naslova iz serijala. Ali, hej, imamo DICE koji će raditi na igri i vidite samo grafiku! Frostbite 3, ljudi, sneg na Hoth-u izgleda kao pravi!

Audio-vizuelno, igra je zaista bombona, sigurno jedan od najimpresivnijih naslova ove godine. Nijedna igra do sada nije toliko imerzivno prenela Star Wars na PC i konzole. U nekoliko navrata sam uhvatio sebe da lunjam mapama sam, razgledam krajolike i menjam loadout kako bih čuo sve one specifične zvukove koje Star Wars oružja imaju. Postoji izraz "tour de force" i to je ova igra svakim svojim bitom. Šta onda ne valja?

Igra je bolno pojednostavljena, toliko da jedna od letelica sama radi lupinge kako bi vas navodila na pravi put. Imate samo jedno oružje, blaster, dok su vam ostali alati dostupni kao kartice koji aktivirate i imaju cooldown. I power up-ovi. Sve je power up - dopuna nekih alata koje nosite, nove granate, tureti, igranje kao Vader ili Skywalker, čak i vozila. Umesto nagrade za dobro izvedene taktike, svaki bonus je u stvari povlačenje imaginarne ručice na imaginarnoj slot mašini ili opšta jurnjava po mapi za malim plavim svetlećim diodama. Barem nije bilo nestabilnosti tokom bete, što će obradovati sve koji su se opekli sa Battlefield 4.

B.J.



Zabavno – ukoliko bi bilo potrebno jednom rečju opisati Star Wars Battlefront, DICE, dobro poznat po pravljenju Battlefield serijala godinama unazad i pokojeg izleta u druge sfere (Need for Speed, Mirror's Edge...) dobio je zadatak da prenese što je bolje moguće Star Wars univerzum na ekrane računara i konzola aktuelne generacije.

I DICE je upravo to i uradio – uzeo je Battlefield, ubacio kompletnu mehaniku iz ovog serijala, uzeo Star Wars intelektualnu svojinu i moderno naoružanje zamenio onim iz filma, avione i tenkove promenio u X-Wing i Walkere ali i uradio jednu veoma važnu stvar – prilagodio igru široj publici. To više nije FPS napucavanje namenjeno američkim tinejdžerima, već video igra koja gađa na sve kojima je Star Wars u srcu – staro– mlado, muško i, u manjoj meri, žensko.

To ne znači da za multiplayer igranje (singleplayera skoro i da nema) neće biti potrebno znanje, umeće i veštine. Ali na jednom nižem nivou. Čak i početak igranja biće jednostavniji a oni koji kreću u prve misije lakše će se uklopiti u haotično okruženje oko njih.

S.S.



Poveravanje prve velike EA-ove igre DICE-u mi je od starta zvučalo kao vrlo logičan izbor. A ono u šta me je beta za Star Wars Battlefront uverila, je to da je ovo bila i odlična ideja!

Bez obzira što će većina ljudi reći da je u pitanju samo Star Wars skin za Battlefield, ako zagrebete malo dublje, videćete da su se iz DICE-a zaista dosta potrudili da specifične Star Wars elemente na što bolji način ukomponuju, kao i da modove, oružja i sve ostalo u igri do te mere prilagode datoj tematici da slobodno možemo da kažemo da Battlefront prilikom igranja ostavlja svoj sopstveni unikatni utisak.

Hardcore fanovi će se možda žaliti da je igra previše pojednostavljena i da ne pruža mogućnost da osim pametnog ponašanja i ne srljanja po mapi, pokažete skill u odnosu na druge igrače. Moj utisak međutim je bio da je upravo ovo prava stvar i nešto što već duže čekam u jednom AAA multiplayer naslovu. Sigurno ste do sada doživeli onaj momenat da pokrenete online multiplayer igru i da vam igranje iste ne predstavlja ništa drugo do neprijatnog iskustva, imajući u vidu koliko je teško prilagoditi se kao level 1 igrač ostatku igrača na mapi, kojima ste samo pokretna meta. E pa ovde toga nema. Oružja su prilično jednostavna a taktiziranje i igranje deluje fer i pre svega zabavno.

Ono malo modova koji su bili dostupni u beti samo su me ostavili željnog još Battlefront akcije. Igra jeste multiplayer iskustvo, ali nemojte se toga plašiti. Ovo je jedna od retkih takvih koja će vam od samog početka biti zabavna.

Kakva nas samo Star Wars groznica očekuje do kraja ove godine, a ja već sada imam prilično jak utisak da će mi Battlefront, naravno uz Epizodu 7, biti ključni element SW zabave.

M.N.



Autor: Milan Živković

DLC

The Witcher 3: Wild Hunt - Hearts of Stone

E sinko, to se zove ekspanzija...

“NE KUNE
MAJKA GERALTA
ŠTO SE KOČKA,
VEĆ ŠTO HOĆE DA
VRATI PARE”



“E OVAKO SE PRAVI EKSPANZIJA...
BEZ LAŽI, BEZ PREVARE.”

Jedan od najvećih RPG-ova današnjice, dobio je i svoju prvu, od dve najavljene ekspanzije. Nakon desetine raznih DLC-eva koji su sa sobom donosili novu opremu, animacije i kvestove, pred nama je Hearts of Stone, ekspanzija koja će vam nezaboravno The Witcher 3 iskustvo produžiti za još barem desetak sati pažnje vrednog materijala.

Kako se u zadnje vreme srećemo sa raznim ekspanzijama i DLC materijalom koji više odaju utisak da su višak sadržaja sklopljen u omanju celinu radi većeg profita nego nešto oko čega su se developeri zaista potrudili, možemo vam odmah reći da u ovom slučaju možete da odahnete. Hearts of Stone, iako priču nastavlja na već dobro poznatim lokacijama No man's land-a, sa sobom donosi pregršt sadržaja i zanimljivu priču koja Geralta vodi u potragu za misterioznim čovekom poznatijim kao Man of Glass. Uvertira u ovu ekspanziju počinje vrlo poznato, običnim i već “prežvakanim” kvestovima, ali se istim, ujednačenim tempom zagreva i zahuktava, dostižući prepoznatljiv šmek jednog The Witcher naslova.

Za ljubitelje prvog dela ima i lepih vesti jer se jedan od starih likova vraća na scenu (nećemo otkriti koji, ali je veoma slatka) i sa

njom ćete provesti dosta vremena, na vaše zadovoljstvo. Jer scenario koji vodi ovaj duo prožet je kako otrcanim humorom, tako i kvalitetnim razvojem karaktera.

Tu su još i razni dodaci koji će borbu učiniti interesanijom, a možda najzanimljiviji od svih je mogućnost upravljanja runama koje će vašim magijama dodati nove sposobnosti. Imaćete čak i priliku da zaigrate neke od novih mini igara, ali na žalost su toliko neobične i drugačije da

će im malo faliti da vas totalno izbace iz atmosfere koju igra sve vreme uporno gradi.

Prvi deo ekspanzije će vas propisno zabaviti čak i nekim misijama koje deluju kao da su iskočile iz GTA 5, sa sve organizovanim pljačkama i bekstvima, dok će druga polovina imati znatno mračniji ton (u kome smo naročito uživali). Ali kroz ceo tok biće vam svakako zanimljivo da kroz razne moćne i nemoćne situacije spoznajete





bolje Geraltov lik kao i sve strane njegove ljudskosti (uključujući čak i momente koji se graniče sa kvalitetom kakve američke humorističke serije). Iako nas nešto kasnije očekuje i druga ekspanzija koja obećava čak dvostruko više materijala od ove, ako ste ljubitelj The Witcher serijala i ako ste uživali u trećem delu, apsolutni je greh ne nabaviti ovu sjajnu ekspanziju. Dok se danas razvojni timovi razbacuju tom rečju, plasirajući nam materijal koji je do tada bio namerno izostavljen ili nedovršen, CD Projekt Red zaista stremi da pruži igraču više originalnog sadržaja koji kvalitet samo

podiže na viši nivo. Tu su standardno sjajne animacije borbe koja i dalje ponekad deluje nespretno, kao i mnoštvo sadržaja za otkrivanje, ali i kontrole koje još uvek deluju trapavo u određenim situacijama. No kako nas to nije odbilo ni od osnovne fenomenalne igre kakav je The Witcher 3, tako ne dopustite sebi ni da vas spreči da zaigrate ovu sjajnu ekspanziju. Tamo da vam dovoljno zagreje krv za ispijanje vina uz igranje zaista obećavajuće sledeće ekspanzije - Blood and Wine. Ne dajte ni neumesnim šalama da vas odbiju, već uživajte u igranju...

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit Windows 7 or Windows 8 (8.1)
CPU: Intel CPU Core i7 3770 3.4 GHz / AMD CPU AMD FX-8350 4 GHz
GPU: Nvidia GPU GeForce GTX 770 / AMD GPU Radeon R9 290
RAM: 8 GB
HDD: 10 GB



IGRU
OBEZBEDIO:
COMPUTERLAND



PLATFORMA: Windows, Playstation 4, Xbox One	RAZVOJNI TIM: CD Projekt RED
IZDAVAČ: CD Projekt RED	TESTIRANO NA: Playstation 4
CENA: 10 €	

OCENA

9

- ✓ Prava, punokrvna ekspanzija
- ✓ Odlični likovi i originalni sadržaj
- ✓ Količina materijala koja vredi para
- ✗ I dalje trapave komande
- ✗ Možda i suviše mini igre

Digital

MAGAZINE

U PRODAJI
SVAKOG
PRVOG
U MESECU





Autor: Petar Vojinović

DLC

Civilization: Beyond Earth – Rising Tide

Posle plime oseka je ostavila đubre

Kad mi je pre godinu dana urednik dao da radim Civilization: Beyond Earth, offspin jednog od najpopularnijeg serijala strateških igara u poznatom univerzumu, skočio sam glavom kroz plafon, raširenih ruku, vičući „JEEEEEEJ“ koje je vrlo brzo zamenio dobro poznati osećaj uznemirenosti i straha oličen u rečima „A šta ako Firaxis opet odluči da izbaci poludovršenu igru? Nije da im se nije desio peh sa Civilizacijom 5.“ Nažalost, Firaxis je uspeo da neprijatno iznenadi i izbaci najgoru igru koja nosi oznaku Civilization. Treba biti iskren i reći da je Beyond Earth uveo nekoliko interesantnih momenata koje nismo imali priliku da vidimo kao što je npr. sistem afiniteta (Harmony, Supremacy, Purity) koji su na osnovu izbora u igri otključavali određene jedinice i građevine (a i unikatni način pobeđe). Ipak, dodaci su isuviše tanak sloj sećera preko gorke pilule, a Beyond Earth je u osnovi samo bleđa kopija fantastične igre Alpha Centauri. Posle godinu dana Firaxis je izbacio DLC, Rising Tide, a autor ovog teksta je ovaj put sebe vezao za stolicu, popio nekoliko lekova za smirenje i odlučio da se ne oduševljava unapred i

sebe poštedi bespotrebnog razočaranja i nerviranja.

Pa da počnemo.

Rising Tide, kako samo ime govori glavni akcenat baca na eksploataciju vodenih površina koje su sada ravnopravne sa kopnenim delovima mapa. Sa ekspanzijom svi strateški resursi (Xenomass, Firaxite, Floatstone) pojavljuju se u morima i okeanima, a igrači mogu graditi i gradove na vodi koji donose određene prednosti

u vidu jedinstvenih građevina i „svetskih čuda“ koje nije moguće izgraditi nigde drugde. Pored mogućnosti kolonizacije mora postoji i dodatni komplement vodenih borbenih jedinica, a kao jedna od najzanimljivijih je svakako podmornica koja svoju ograničenu brzinu (kreće se najviše dva polja po potezu) nadomešćuje nevidljivošću, sposobnošću da gađa ciljeve na kopnu i solidnim statovima. U igri su i dva nova bioma koji nisu samo kozmetički dodatak već aktivno određuju ponašanje „vanzemaljske“ faune prema igračima i



kompjuterski vođenim protivnicima, kao i na kvestove u konkretnoj partiji. Kad smo kod kvestova, sistem je doživeo prilično velik „overhaul“, a Firaxis je ubacio gro novih linija kvestova koje igrač može da izvrši za dodatne bonuse. Pored standardnih koje su postojale u BE-u „Izluči Pioneering, napravi outpost – nagrada: osnovna vojna jedinica“ sad je moguće istražiti pojavu džinovske pečurke, skelet životinje koja je „isuviše velika da postoji“ ili misteriozne strukture nepoznatog porekla, a svaki završeni kvest donosi određene bonuse koji veći što je kvest teži ili duži za izvršiti.

Sistem afiniteta je isto dobio svoj deo promena. Iako se šušalo, direktno iz Firaxisa, da će biti uveden četvrti afinitet, developeri su u međuvremenu odustale od

te ideje, pa je umesto toga posebna pažnja stavljena na sinergiju afiniteta. Dovoljan broj poena u različitim afinitetima otključaće nove jedinice, kao i različite bonuse koji će vam inače biti van domašaja. Prilično lep dodatak imajući u vidu da ćete u svakoj partiji svakako imati poene u nekoliko različitih grana, a sada vas igra tera da aktivno kombinujete.

Ipak, najveću promenu u igri doživeo je sistem diplomatije – nešto što je Firaxis obećavao od samog početka, a uvedeno je nekoliko novih elemenata. Naime, potencijalni odnos sa drugima zavisi od dva faktora: poštovanje i strah. Ako se ponašate u skladu sa „očekivanjima“ određene frakcije (Kinezi obožavaju razvijenu proizvodnju, dok je slovenska alijansa ljubitelj jakih armija) to će Vam

podići nivo poštovanja sa tom frakcijom, a sledeći istu logiku sve što uradite u suprotnosti sa željenim će smanjiti. Nivo straha se menja na još bazičniji način – što ste agresivniji i imate više jedinica to je strah drugih frakcija od vas veći. Oba faktora u osnovi određuju potencijalni odnos sa drugim frakcijama, pa ćete pre nego što potpišete otpočnete saradnju ili postanete saveznik morati prvo da jednu od dve skale podignete na zadovoljavajući nivo. Kao treći element u diplomatiji izdvaja se „diplomatski kapital“ koji se koristi kao valuta za plaćanje različitih sporazuma ili ga trošiti za kupovinu građevina i jedinica. Ako vi zahtevate određen sporazum sa drugom frakcijom, a ista pristane, dobijate taj bonus dokle god sporazum traje koji plaćate svaki potez određenom količinom diplomatskog kapitala (što direktno ide drugoj strani u sporazumu). Ista logika samo u obrnutom smeru važi i ako pristanete na sporazum koji vam ponudi druga frakcija. Zvuči kao da je Firaxis povukao pravi potez, zar ne? Da su se zaustavili na tome, bio bi. Iz nekog nepoznatog razloga developeri su se odlučili da uvedu jednu od najglupljih stvari koju nismo mogli ni da zamislamo. Zanimariću da AI zna da potpisuje i raskida isti ugovor svaki drugi potez. Ok. Zanimariću da ako ste u savezu sa dve frakcije, a one zarate automatski ste u ratu sa obe istovremeno. Ok. Ali jednostavno ne mogu da pređem preko toga da ne mogu da odredim uslove mira. Da, dobro ste pročitali – ako ste u ratu i želite da potpišete mir (ili vam kompjuter ponudi mir) ne postoji način da odredite šta tražite ili na šta želite da pristanete pošto spisak zahteva određuje isključivo odnos vašeg i protivničkog warscore-a. Iako ne želite neki grad, moraćete da ga uzmete ako je ponuđen i to je to. Apsolutno ne





znam u kom univerzumu je neko ko je bio odgovoran za programiranje diplomatskog modula zamislio da je situacija: „Predajemo se! Evo vam naš grad Gwandabunga kao garant mira.“ „Ali mi ne želimo grad. Želimo beli mir.“ „Ili uzmite grad ili ništa od mira!!!“ prihvatljiva na bilo koji način.

Druga zamerka koju su igrači imali na osnovnu igru bio je potpuno nefunkcionalni AI, pa su momci iz Firaxisa obratili posebnu pažnju na ovaj, vrlo bitan detalj i uspjeli su da učine nešto potpuno neverovatno. Ako je AI u igri Beyond Earth bio glup kao potomak nastao iz incestiodne veze dve osobe čiji je kvocijent inteligencije u rangu voćne mušice sada je na nivou njegovog mlađeg brata koji je pao na glavu pri porođaju. Nisam mogao da zamislim da je moguće već glup AI učiniti glupljim ali Firaxisu je to, nekako, pošlo za rukom. Nemojte se začuditi ako posle 500 poteza zateknete glavne gradove protivnika koji sa

20+ i dalje imaju neunapređenih 90% polja ili da ostanu na osnovnih šest polja u slučaju da su izgrađeni na vodi (pošto gradovi na vodi ne dobijaju nova polja sa porastom kulture). I to sve na Apollo – najtežem nivou. Ne smem ni da zamislim šta se dešava na nižim nivoima težine ako je ovo najbolje što Rising Tide može da ponudi.

Podsećanja radi, ipak je prošlo godinu dana od izlaska igre Civilization: Beyond Earth koštao je 60 dolara po izlasku. Pola od te cifre potrebno je izdvojiti za Rising Tide DLC koji, priznajem uvodi nekoliko interesantnih momenata i čini igru bogatijom, apsolutno nije rešio na zadovoljavajući način nijedan od problema od kojih BE boluje. Jednostavno govoreći – Rising Tide je preskup šareni papir za slomljeni poklon. Ako naletite na popust od bar 75% za ceo paket den baj ol mins, jer će developeri posle dovoljno broja hejt mejlova i pretnji linčom zasigurno ispraviti većinu problema.

Ovako, nije vredno jer za tu cifru moguće je kupiti nekoliko kvalitetnih strategija uz koje ćete bolje provesti vreme.

Mejeeeeer, ju ver d čouzen van!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Core 2 Quad Q6400 2.13GHz / Phenom 9100e Quad-Core
GPU: GeForce GTS 450 / Radeon HD 5750 1024MB
RAM: 4 GB
HDD: 8 GB



IGRU
OBEZBEDIO:
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
2K Games

CENA:
30 €

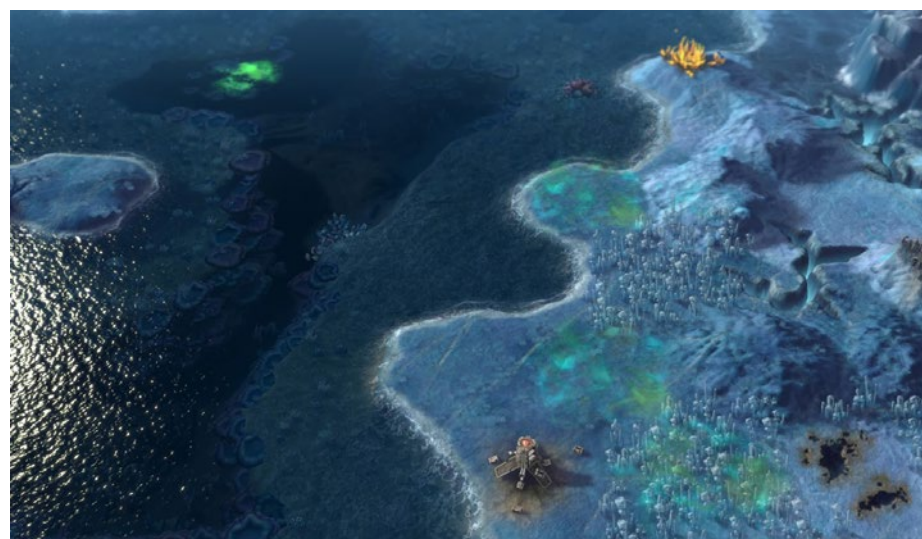
RAZVOJNI TIM:
Firaxis

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **4.5**

- ✓ Novi kvestovi, jedinice i tip gradova
- ✓ Nove mape
- ✓ Proširen i unapređen sistem afiniteta

- ✗ Zaboga miloga, šta ste mislili sa onakvom „diplomacijom“?
- ✗ AI je za... zatvor



LEGENDA MEĐU IGRAČIMA.

www.games.rs



SIBERIA
V3 PRISM GAMING HEADSET

steelseries
professional gaming gear



Autor: Stefan Mitov Radojičić

DLC

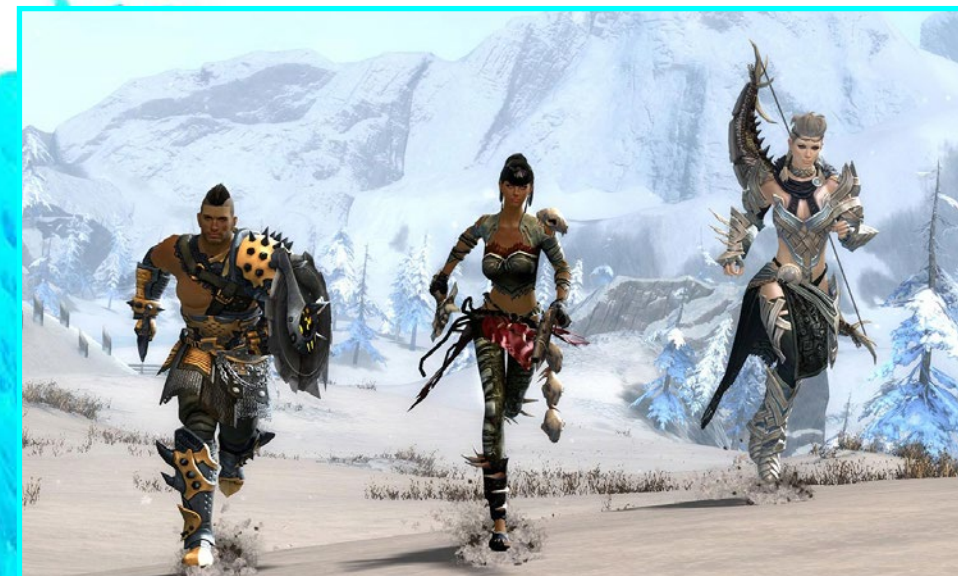
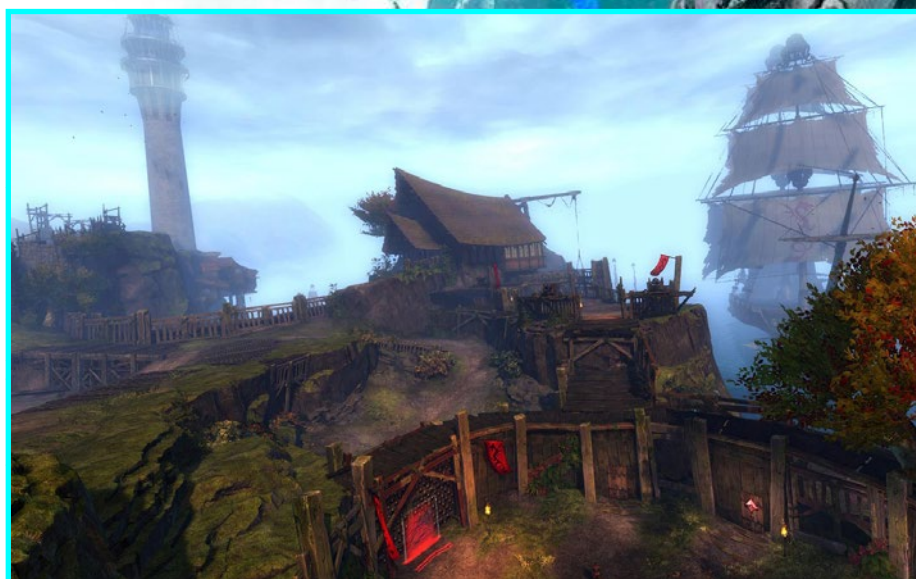
Guild Wars 2 Heart of Thorns

Nastavak borbe u Maguuma džunglama

Na samom početku godine tokom PAX South konvencije posle dve i po godine čekanja je konačno objavljena zvanična ekspanzija za Guild Wars 2. Od tada pa do samog izlaska Heart of Thorns, developer ArenaNet nas je mamio i polako otkrivao šta ćemo sve moći da vidimo i iskusimo u nastavku ove MMO igre. E pa taj dan je konačno došao, od momenta kada se završilo patch-ovanje igre sa novinama koje ekspanzija donosi hiljade hrabrih avanturista je pohrlilo u Maguma džungle u potrazi za novim iskustvima, borbom protiv monstuma i naravno u potrazi za što boljim i lepšim loot-om.

Ono što moram da naglasim jeste da iako je ovo prvi zvanični nastavak igre, sama priča i svet Guild Wars 2 se menjao tokom prethodnih sada već tri godine. Samim tim pošto su savladali glavnu priču i pobedili drevnog zmaja Zhaitan-a igrači su imali prilike da iskuse mnoge događaje tokom dve sezone dodatne priče i dešavanja koja su bila objavljivana na svake dve nedelje. Sa Heart of Thorns nam stiže direktan nastavak na spektakularan kraj druge sezone kako su oni nazvali "Living World" priče i vaš prvi zadatak će biti da pronađete, spasite i ponovo okupite kako pripadnike Pact-a tako i druge heroje izgubljene tokom neuspelog napada na novo probuđenog drevnog zmaja Mordremoth-a. Ono što će vas dalje čekati je odlično napisana i sastavljena priča, uzbudljivi kao i veoma tužni momenti, a sve ovo ispraćeno jako kvalitetnim sinematicima i glasovnom glumom.

Glavna stvar koja Guild Wars a samim tim i ekspanziju razlikuju od svih drugih jeste da umesto standardnog povećanja maksimalnog nivoa i potrebe za lovom na



**“ZA SADA
PRVA ZVANIČNA
EKSPANZIJA
ZA GUILD WARS 2”**

Heart of Thorns donosi novu Revenant klasu koja igračima pruža sposobnost da kanališu legendarne heroje iz prošlosti i koriste njihovu moć kako bi savladali protivnike. Sa tehničke strane ona čini treću klasu koja može da koristi Heavy armor, a u zavisnosti koju legendarnu ličnost trenutno imate odabranu vaši Heal, Utility i Elite skilovi će se menjati. Pored dva seta oružja Revenant može menjati između dve legende u toku borbe.

Iako u poređenju sa osnovnom mapom iz Guild Wars 2 nove mape koje nam stižu uz Heart of Thorns izgledaju malo, ne treba zaboraviti da će svaka od njih biti sastavljena iz nekoliko slojeva sa idejom vertikalnog širenja koje ćete morati istražiti kako peške tako i koristeći jedrilice koje ćete naučiti da koristite preko Mastery sistema a onda sa njima leteti kroz prelepe krošnje Maguma džungle. Na ovo možemo i dodati da svaka od novih mapa ima jedinstvene i veoma izazovne Meta događaje koji će testirati timski rad svih igrača na mapi.



“NOVE OBLASTI ĆE VAS
PODJEDNAKO ODUŠEVLJAVATI
I NERVIRATI”



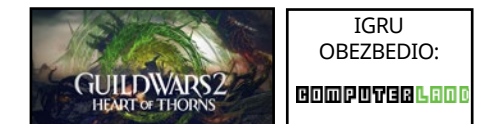
Pored novih sistema, klasa i mapa doterivanje i promenu su doživele i već prisutne opcije i klase. Tako je recimo Guild sistem podlegao možda najvećoj promeni od samog izlaska igre, UI je promenjen i dodate su mnoge nove opcije, misije na koje guild može da ide su takođe izmenjene a čak je i chat sistem vezan za njih doteran sa novim opcijama. Mada ono što je nedostajalo ovom sistemu a za šta su igrači kukali od kad je igra izašla je Guild Hall ili ti posebna instanca i baza za vaš guild. Naše želje molbe i kukanja su konačno uslišena i sada ako nabavite Heart of Thorns imaćete priliku i mogućnost da odete u srce džungle i osvojite jedno od dve trenutno ponuđene Guild hale ili ti utvrđenja, a zatim ih unapredite i ukasite uz pomoć nove crafting klase pod nazivom Scribe. Na drugoj strani svaka od starih klasa je dobila po jednu novu specijalizaciju i novo oružje za nju, pa stari igrači imaju sa čime novim da se igraju takođe. A tu su i nova World Vs World i PvP mapa, prvi Raid za Guild Wars 2 u kome će učestvovati 10 igrača kao i ogroman broj drugih sitnih ili krupnih promena među kojima je i Action kamera mod u kome vam dozvoljava da svoje skillove ciljate isključivo mišem i nišanom.

Sad vrlo važno pitanje: Da li treba davati tolike pare za ovakvu ekspanziju? Zasigurno se ne može reći da ovde cvetaju ruže bez trnja. Ako ste zainteresovani samo za priču ili ćete je smatrati veoma kratkom dok ne krene nova sezona Livin World-a ili ćete se smoriti dok budete udarali u Mastery zid ili ti blokadu priče dok ne otključate novu veštinu. Druge igrače može iziritirati preterana količina novih dešavanja i specifičnih valuta na mapama i naizgled velika količina grind-a koji dolazi uz njih. Ono što mogu zasigurno da kažem je da ukoliko ste istrajali uz Guild Wars 2 ove prethodne 3 godine ili ste pak napravili pauzu dok ne izađe nešto novo, ovo je odlična prilika da se vratite ili nastavite vašu avanturu kroz Heart of Thorns koji će vas iznova testirati sa novim izazovima. Ukoliko prvi put ulazite u Guild Wars 2 vode,

sada vam je savršena šansa da skinete osnovnu igru koja je postala Free-to-Play ili ti besplatna za igranje sa praktično zanemarljivim ograničenjima, i ako vam se sviđa i budete želeli dodatno iskustvo uzmite Heart of Thorns ekspanziju. Naravno ukoliko pak ne želite da nastavite i nabavite ovaj dodatak, nećete imati pristup ne samo novinama koje su specifične za nove zone već i svakom budućem nastavku priče ili većoj promeni koje će uticati ili imati vezu sa stvarima specifičnim za ovu ekspanziju.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP Service Pack 2 ili bolje
CPU: Intel Core 2 Duo, Core i3,
AMD Athlon™64 X2
GPU: NVIDIA GeForce 7800 ili
ATI Radeon X1800
RAM: 2 GB
HDD: 25 GB

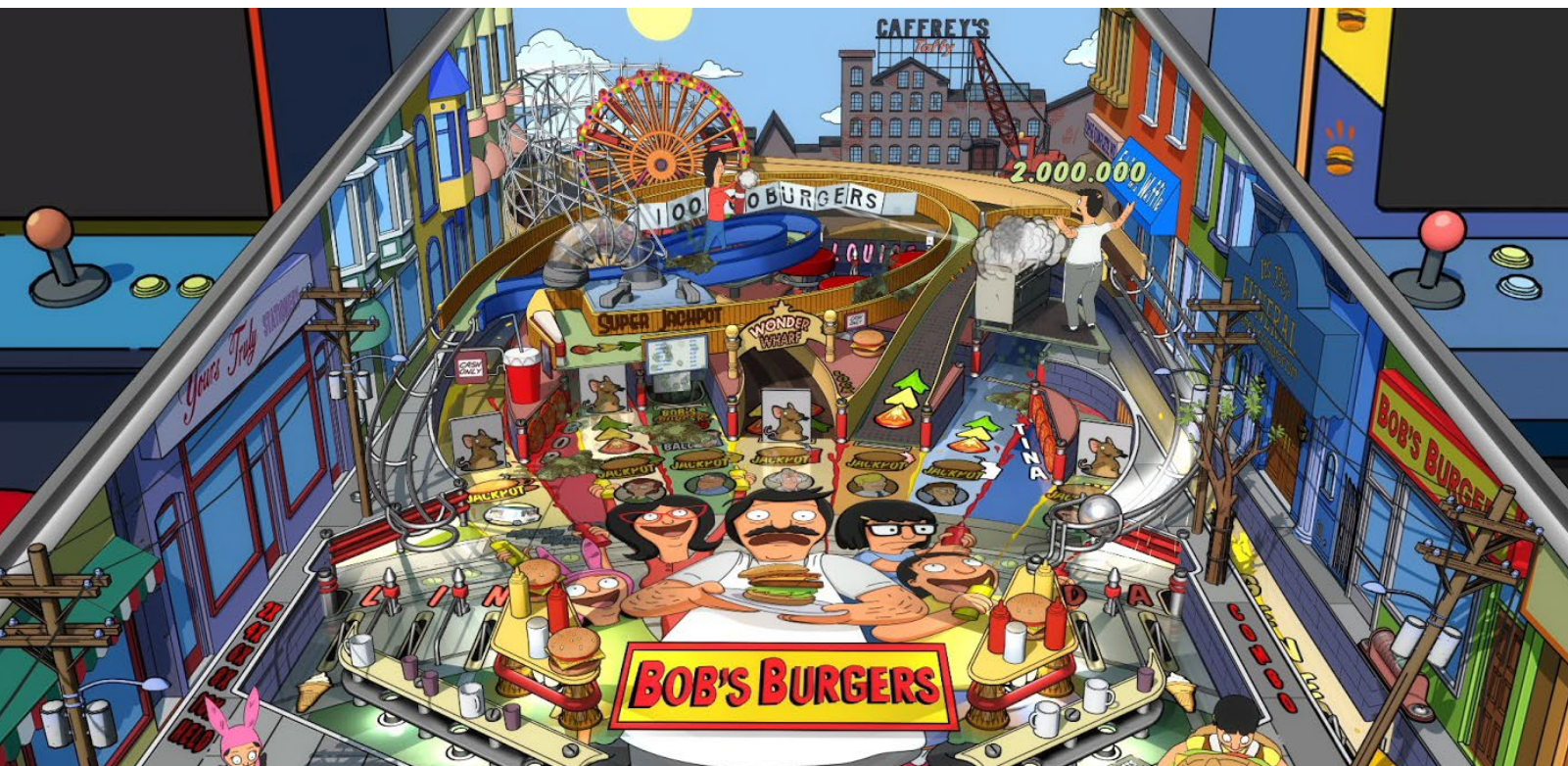


PLATFORMA: PC	RAZVOJNI TIM: ArenaNet
IZDAVAČ: NCsoft	TESTIRANO NA: PC
CENA: 45 €	
OCENA	
7	
<ul style="list-style-type: none">✓ Primer dobro urađene ekspanzije✓ Odličan dizajn novih nivoa✓ Obilje novih stvari da se zanimате sa njima	
<ul style="list-style-type: none">✗ Definitivno nije za one koji tek ulaze u GW2 svet✗ Poveća mogućnost da se pretvori u grindfest	



Autor: Bojan Jovanović

DLC



Pinball FX2: Balls of Glory

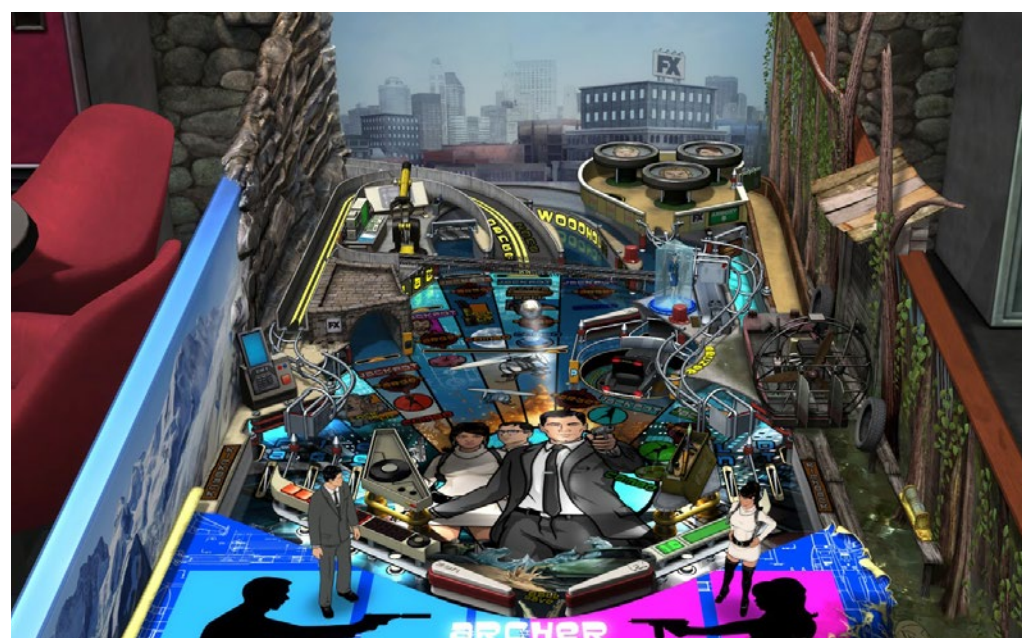
Danger zone!

Ljubiteljima flipera serijal Pinball FX tj. Zen Pinball nije nikakva nepoznanica. Uostalom, o nekim od novijih ekspanzija za ovaj veoma dobar fliper smo pisali u prethodnim brojevima. FX2 je platforma sa desetinama, uglavnom licenciranih, tabli, baza koja vam omogućava da sami skrojite svoju kolekciju pojedinačnim kupovinama, a pritom su preostali stolovi uvek dostupni za kratke test partije. Izdavač je nedavno sklopio ugovor sa televizijskom mrežom Fox i prvi plod njihove saradnje došao je u vidu kompleta Balls of Glory.

Ovaj paket od četiri flipera zasniva se na nekim od najpopularnijih animiranih serija današnjice - Family Guy, Archer, American Dad i Bob's Burgers. Svaka tabla je, logično, sa temom jedne od pomenutih serija. O samom kvalitetu izvornog materijala nećemo polemisati jer je to ipak subjektivna

stvar, samo ćemo naglasiti da ne očekujete baš potpuno necenzurisano iskustvo, ipak je ovo igra namenjena i mlađoj publici. Ono što s druge strane možete da očekujete je kvalitetna produkcija i solidna količina fan service, standard kada su u pitanju DLC dodaci za ovaj fliper.

Bob's Burgers je najslabiji deo ovog paketa. Tabla je preplavljena rampama i platformama tako da je preglednost poprilično loša, naročito na gornjem delu flipera. Sam gameplay je relativno jednostavan, bez naročitih izazova niti meta igre tako da deluje kao da je ovaj fliper namenjen nešto manje iskusnim igračima. Family Guy je takođe među manje komplikovanim tablama i u pitanju je vrlo brz fliper sa dobro raspoređenim metama i rampama i jasnim sistemom. Svaka od rampi ima ispisano ime jednog od glavnih likova, a ponovljenim pogocima palićete



“SVE TABLE VERNO PRENOSE STIL SERIJA PO KOJIMA SU ZASNOVANE”



slovo po slovo imena dok se na kraju ne aktivira mod tog lika. Fliper ima nekoliko multiball varijanti od kojih jedna izbacuje raznobojne loptice na sve strane.

Zađimo u teritoriju kompleksnijih tabli. American Dad tabla ima sijaset režima i skrivenih bonusa, a raspored meta je takav da tabla deluje veoma prostrano, pritom sa dodatnom mini tablom na gornjem kraju ekrana (skrivena u garaži). Na ovoj tabli postoji dodatna igra sa nivoima uzbune koji menjaju boju loptice i načine bodovanja određenih meta, a dostizanje najvišeg nivoa je izuzetno težak zadatak. Odličan detalj su televizori iznad jedne od rampi i levo od same mašine koji prikazuju koji mod ćete aktivirati. Archer je definitivno

najkomplikovanija i najteža tabla u paketu. Obiluje mini tablama i modovima uključujući i legendarnu tuču na krovu voza, a većim delom se zasniva na skupljanju keša kojim kupujete pojačanja table ili aktivirate npr. kickback. Raspored na tabli će namučiti i vrlo iskusne fliperaše, naročito tokom nekih od modova koji zahteva popriličnu brzinu i preciznost. Bez sumnje tabla kojoj ćete se najviše vraćati.

Produkcija je, kao što smo pomenuli, na nivou prethodnih tabli koje je Zen izdavao za svoju simulaciju flipera. Licenca je iskorišćena maksimalno moguće tako da je prenet i crtež iz serija tj. korišćena je cell shading tehnika na svim tablama sem Archer. Tablama dominiraju animirane

figure glavnih likova i krcate su poznatim lokacijama i objektima iz serija. Prisutna je i velika baza audio klipova iz serija, mada su table tako programirane da se neke od rečenica ponavljaju i previše puta. Koliki god da ste fan American Dad, konstantno ponavljanje jednog istog citata iz epizode "Wheels and the legman" nateraće vas da ugasite ili bar utišate glasove ukoliko pre toga ne izgubite živce. Inače je atmosfera sjajna na svim tablama i oduševljavaće vas brojni detalji i reference koje su Zenovci ubacili.

Konačnu odluku o tome da li vredi nabaviti ovaj paket moraćete da donesete sami, pre svega u zavisnosti od toga da li vam serije po kojima je dizajniran idu na živce ili ih obožavate. Pod time mislimo na sve četiri, jer trenutno ne postoji način da kupite pojedinačne flipere već isključivo ceo paket. Ukoliko, pak, niste ljubitelj ovih serija ili prosto za njih niste čuli, moći ćete i dalje da izvučete solidan broj sati iz ovih tabli, naročito Family Guy i Archer koje su se već istakle kao najpopularnije među online igračima. A ako ste fan - nemojte propustiti Balls of Glory, samo budite spremni na nešto jednostavnije flipere u odnosu na ranija FX2 izdanja.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel/AMD Dualcore 2GHz
GPU: GeForce GT8800 ili Radeon HD6850
RAM: 1GB
HDD: 4GB



“ARCHER FLIPER JE JEDAN OD NAJKOMPLEKSNIJIH KOJE JE ZEN NAPRAVIO, DOK JE BOB'S BURGERS POTPUNA SUPROTNOST”

PLATFORMA:
PC, PS4, XOne, PS3,
X360, Vita
IZDAVAČ:
Zen Studios
CENA:
10 €

RAZVOJNI TIM:
Zen Studios
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7.5

- ✓ Dobro iskorišćene licence
- ✓ Čak i ako niste fan ovih serija moći ćete da uživate u gameplayu
- ✓ Archer tabla
- ✗ Nejednak kvalitet tabli
- ✗ Povremeno repetativan zvuk
- ✗ Nemogućnost kupovine odvojenih flipera



Autor: Borislav Lalović

REVIEW

play!



Pucanj u prazno?

Popuniti prazninu koju je za sobom ostavio Ezio Auditore je očigledno jedna od najtežih stvari sa kojima se suočava Assassin's Creed serijal. Činjenica da to nisu uspjeli ni Konor ni Edvard, a pogotovo ne Arno, već može da se protumači kao alarmantna. I dok je AC III bio promašaj u smislu neiskorišćenog settinga i mlakosti glavnog protagonista, ovde je situacija daleko složenija. Došli smo do tačke u kojoj AC sve manje liči na sebe, a sve više na generičku akcionu avanturu koju Ubi štancuje na svakih 12 meseci. Trend izbacivanja naslova na godišnjem nivou očigledno uzima danak. Razni pokušaji da se začini formula AC igre, sve više i više deluju usiljeno i ne donose ništa zaista inovativno u serijal, već odaju utisak pukih promena radi promena.

Dakle šta su nam iz Ubisoft-a zakuvali ove godine. Radnja Syndicate-a je smeštena u London u 19-om veku u vreme industrijske revolucije. Pratimo akcije Džekoba i Ivi Fraj, brata i sestre blizanaca i pripadnika reda asasina. Prvi put u serijalu imamo situaciju da su glavni protagonisti od početka u sekti i nismo svedoci njihove inicijacije. Da kažemo odmah i da je Ubisoft odustao od co-op moda, tako da u datom trenutku vodite ili Džekoba ili Ivi. Koga od njih dvoje, zavisi od vašeg stila igre ili od određenih situacija. Džekob je muškarčina koji probleme najviše voli da rešava pesnicama ili oružjem, dok je Ivi mnogo suptilnija i njena specijalnost je neprimetno rešavanje zadataka i uklanjanje meta.



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



Na početku igre nas čekaju dve uvodne misije, za svakog asasina po jedna, gde se upoznajemo sa njihovim osnovnim mogućnostima i stičemo uvid u mehaniku igre. Posle uvoda, njih dvoje se upućuju u London gde im se nameće glavni zadatak: osloboditi grad od tiranije Templara i naći prekursorski artefakt sakriven u samom gradu. Braca i seka se dijametralno razlikuju u pogledu prioriteta, pa tako Džejkob nastoji da osnuje sopstvenu bandu (i tako ispuni dečački san o sebi kao gang lideru), dok je Ivi daleko više asasinski osveščena i njen prioritet je pronalazak artefakta pre Templara i nada da će to pomoći u oslobađanju grada.

Otvoreni svet koji u ovoj igri imamo priliku da istražujemo, oličen u Londonu iz perioda industrijske revolucije je prilično dobro i verno predstavljen. Ima tu svega, od Big Bena, preko Edvardove kuće do Vestminsterske palate. Centar grada je oličenje bogatstva buržoazije, a sa druge strane geto je verna kopija onog opisanog recimo u Oliveru Twistu. Gledano iz ugla sveta igre i njegove realizacije, Syndicate briljira, kao uostalom i svi ostali AC naslovi. Međutim, glavni kvalitet i udarna igla svake AC igre je bio glavni lik i dobro osmišljena i uklopljena priča. Ovde međutim nemamo ni jedno ni drugo, ili bar ne u meri u kojoj bi to želeli i u krajnjoj liniji i očekivali. Syndicate je ok naslov, ali nekako ne možemo neki veći kompliment od toga da mu damo. A to je možda i najgora kategorija u koju može da dospe jedan AAA naslov. Nemamo bagove koji su ubili igrivost Unity-ja, ali nemamo ni pravu priču. Bar ne dobru priču, sa intrigantnim zapletom i zanimljivim likovima. Čak ni glavni protagonisti nisu posebno interesantni, donekle sa izuzetkom Ivi. Pored toga, ovde možda imamo i najnezanimljiviji set istorijskih figura koje srećemo tokom igre. U poređenju sa Bordžijama, Medičijima, Leonardom da Vinčijem, sa Vašingtonom ili sa kapetanom Crnobradim, likovi koje srećemo u Londonu kao što su Darwin, Bel ili kraljica Viktorija, su u najmanju ruku mlaki, da ne kažemo i dosadni.

Kada su u pitanju misije i sam kostur mehanike igre i odvijanja priče, tokom igranja se stiče utisak da neprijatelji ne rade ništa da vas spreče u vašim nastojanjima. Samim tim i misije vremenom postaju relativno dosadne. Koliko je ubijena srž asasinskog doživljaja ilustruje i novi gedžet koji vam stoji na raspolaganju. U pitanju je grapling hook i pomoću njega se bez mnogo muke možete popeti bilo gde. Imajući u vidu da je velikom delu igrača pentranje po zgradama i tornjevima bilo posebno zadovoljstvo,

**“BRAT I SESTRA
U BORBI PROTIV
KORUMPIRANOG
LONDONA”**



“UPUSTITE SE
U RAT ULIČNIH
BANDI ILI SE
JEDNOSTAVNO
PROVOZAJTE
KOČIJAMA
PO CENTRU
BRITANSKE
IMPERIJE”



uvodjenje ove spravice nam deluje kao promašaj. Jeste da je korisna i ubrzava gameplay, ali sva čar pentranja po visokim zgradama je ovim obesmišljena.

Sa tehničke strane Syndicate je opravdao očekivanja. Za razliku od Unity-ja, ovo je skoro bug-free igra, sa izuzetkom padova frejm rejta u pojedinim delovima. London je veoma detaljno urađen, developeri su zaista vodili računa o najsitnijim detaljima. Muzika je u viktorijanskom stilu i moguće je da će vam zvuci violine izaći na nos, jer znaju da budu iritantni u pojedinim momentima. Lica izgledaju pomalo isprano i sa ne preterano izraženim ekspresijama, što pomalo kvari opšti grafički utisak. Najbriljantniji vizuelni momenat (pored Big Bena) je vozic kojim možete da se vozite kroz London. Osim toga što je odlično urađen, on vam takođe vam služi i kao main hub, sa svim onim što jedan asasinški štab nosi sa sobom. Još jedna stvar sa kojom nas Syndicate nije preterano impresionirao je borba. Imamo dva seta poteza, po jedan za oba glavna lika, kao i dva seta osobina za unapređivanje. Borba jeste fluidna, ali kontrole su takve da se cela akcija vrlo često svodi na običan button mash. To bi bilo donekle u redu, da nemamo i utisak da se borimo sa vazduhom. Izvedba nije ni blizu onako zanimljiva kao u Black Flagu ili u ACII. A kao šlag na tortu je totalna preteranost u kill komboima koji izgledaju kao da su utekli iz World Wrestling Entertainment-a. Takođe imamo veliku zamerku i na raspored kontrola na džojpedu gde multifunkcionalni tasteri često znaju da zakomplikuju igranje.

Na kraju, šta reći o svemu ovome. Imamo igru koja u poređenju sa prethodnikom ne pati od ozbiljnih tehničkih problema. Međutim, imamo i igru koja pati od krize identiteta. Na polju Assassin's Creed serijala, Syndicate nas podseća da AC veoma teško podnosi dinamiku izdavanja novog naslova svake godine.

Sa druge strane, kao AAA naslov za ovu prazničnu sezonu, Ubisoft je makar ove godine uspeo da isporuči pristojnu igru koja može da prođe kao zabava za jedno prelaženje. Ako ste fan serijala, Syndicate verovatno ne želite da propustite. Ako prosto želite AAA naslov pred kraj godine, ova igra vam takođe može poslužiti. Ali ako ste neko ko verno prati video igre i očekuje nešto više od naslova u koji je uloženo izuzetno mnogo novca u njegov razvoj, to nešto više ovde nećete pronaći.



IGRU USTUPIO:



PLATFORMA:
PS4, Xbox One

IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA:
60 €

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft Quebec

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7

- ✓ Dobra atmosfera Londona iz perioda industrijske revolucije
- ✓ Tehnički prilično ispeglana igra
- ✗ Mlaka priča
- ✗ Neinspirativne i često dosadne misije i likovi
- ✗ Nezanimljiv sistem borbe



Autor: Milan Živković

REVIEW

play!

PEGLAMO RELIKVIJE PO NISKIM CENAMA

O d lansiranje ove konzolne generacije, svedoci smo velikog porasta remasterovanih izdanja starih igara i potpuno je sigurno da developeri i izdavačke kuće ne odustaju od "preprodaje" svojih slavniha pa i manje slavniha naslova. Nekada je to nešto što prolazi ispod svih radara, ali nekad su to i igre koje svi željno iščekujemo da zaigramo u novom ruhu. Slobodno se može reći da je Uncharted trilogija, "flagship" proizvod Soni igračke industrije, jedna od onih igara koje smo jedva čekali da zaigramo na novom sistemu, osveženu i podvrgnutu estetskim modifikacijama, a uz to još i lepo upakovanu u kompaktnu trilogiju legendarnog klasika. Uncharted: The Nathan Drake collection je pred nama, pa da vidimo i šta ona to donosi...

Ono što ćete na prvi pogled primetiti je to da u pogledu dodatnog materijala, ova kolekcija ne donosi gotovo ništa. Na raspolaganju nećete imati video zapise o pravljenju igre niti bilo kakve bonuse u vidu artwork-a i sličnih kolekcionarskih dodataka. Ali ono što ćete imati jesu sve tri igre upakovane u jedinstven meni kojim se prebacujete iz jedne u drugu veoma jednostavno i brzo. I dok podešavanja kontrola i sličnih preferencija važe istovremeno za sve tri igre, one su ipak odvojene u zasebne celine. Kada se prvi Uncharted pojavio dok je Playstation 3 bio još u povoju, bio je to jedno spektakularno ostvarenje koje je vizuelno i stilski plnilo pažnju velikog



broja igrača. Sada, na Playstationu 4, prikazan u 1080p rezoluciji pri 60 frejmova u sekundi, možete videti njegov pun potencijal. Igra možda deluje izvakano zubom vremena, ali ako se samo na trenutak vratite u vreme kada je igra izašla, bićete još jednom oduševljeni onime što ste tako davno imali prilike da igrate.

Kako je skok generacije video igara na kvalitet Uncharteda bio velik, skok sa Uncharteda 1 na 2 čini se nije bio ništa manji. Verovatno najpopularnija igra u serijalu, sada izgleda bolje nego ikada. Teksture su blago redefinisane, a pojačana rezolucija samo doprinosi da iz ove sjajne i brze igre izvučete njen

maksimum. Igra u kojoj je Drejk bio možda i "najbrži na okidaču", itekako će vam pružiti zadovoljstvo i nove izazove sada kada možete reagovati u znatno tečnijem frejmrejtju.

Kao epilog, Uncharted 3 stoji kao sinematski vrhunac trilogije, koji logično najviše i izgleda, ali ne ide mnogo dalje od drugog nastavka. Filmski doživljaj koji je postizao tada kada je izašao, sada dodiruje sam krov svojih granica i slobodno se može reći, još jednom oduševljava nostalgijom u novom ruhu. Sa druge strane, ovaj vid remasterizovanja ima i svoju lošu stranu. Sada su itekako vidljive mane i nedostaci ove tri igre. Pod uticajem veće rezolucije,

DRAKE'S FORTUNE • AMONG THIEVES • DRAKE'S DECEPTION

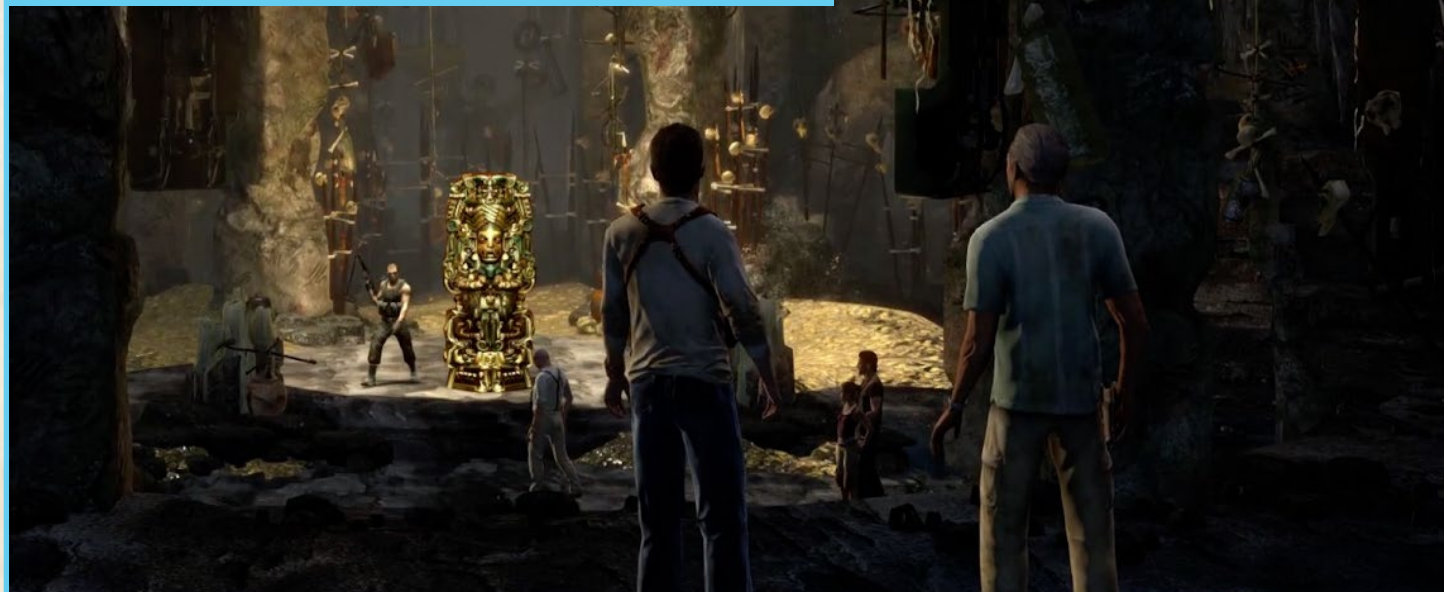
UNCHARTED

THE NATHAN DRAKE COLLECTION



“E JESTE
ZMAJ OVAJ
DREJK,
NI DANA
OSTARIO
NIJE”

“NE ZNATE DA LI IGRA
IZGLEDA BOLJE JER JE U
1080P ILI GORE JER SADA TEK
VIDITE NJENE NEDOSTATKE”



lakše ćete uočiti lošije teksture ili facijalne animacije, a i detalje u efektima. A kako je vreme učinilo svoje a igre sada rade znatno tečnije, shvatićete i koliko su nekada sjajne transition i ostale animacije sada već pomalo zastarele. I dok same igre rade u 1080p rezoluciji, snimljene animacije su ostale u originalnoj ili nešto većoj rezoluciji tako da ćete itekako primetiti razliku između gejmlera i videa, što može pokvariti utisak.

Na kraju, ako presaberemo sve adute i sve falinke jednog remastera, opet bez pogreške možemo doći do zaključka da ako ste ikada voleli Uncharted serijal ili nikada ranije niste imali prilike

da se oprobate u istom a deluje vam interesantno, ovo je možda i najbolja prilika koju ćete ikada imati. Lepo upakovana trilogija čini svojevrsan skok pred prag iščekivane četvorke, u krajnje retrospektivnom maniru. Nedostatak bilo kakvog bonus sadržaja i multiplejera ostavljaju utisak da pred nama nije kolekcija koji bi svrstali u naslove koji se ne smeju propustiti čak i ako ste vlasnik originala. No i pored toga, Nathan Drake kolekcija u ovom trenutku ima šta da ponudi, pa barem i da vam pruži koju lekciju iz istorije video igara, i dočara put kvaliteta od početka pa do kraja jedne generacije igračkih konzola.



IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Sony Computer
Entertainment

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Bluepoint games

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.5

- ✓ Odlična kolekcija tri igre na jednom mestu
- ✓ Original, tehnički dotegnut do maksimuma
- ✓ Još uvek izgleda jako dobro

- ✗ Nedostatak bonus materijala
- ✗ Nema multiplejer



PREKO 200 NAGRADA ZA IGRU GODINE

18
www.pegi.info

AOXO
PlayStation 4
EXCLUSIVE

**THE
LAST
OF US
REMASTERED**

U PRODAJI!

NAUGHTY DOG

PS4





Autori: Aleksandar Ilić

REVIEW



Servisiranje fanovima ili iskreni dodatak originalnom serijalu?

“AKO STE IKADA IGRALI NEKU PLATINUM IGRU, ZNATE ŠTA VAS ČEKA”

Activision je jedan od izdavača video igara koji je tokom godina izdao impresivnu količinu licenciranih igara. Od fenomenalnih, ranijih MARVEL naslova kao što su Spider-Man, X-Men Legends i Ultimate Alliance do abismalnih ostvarenja kao što su skoriji The Walking Dead: Survival Instinct, Amazing Spider-Man i slični.

Među tim igrama se nalazi i solidan broj Transformers igara, koje su tokom godina imale po koji promašaj i po koji pogodak. Starije TF igre su imale svoje trenutke mada cela priča je doživela tek neku bitniju slavu izlaskom War for Cybertron i Fall of Cybertron igara. Takođe su se tokom godina provlačile i užasne TF igre koje su pravljene kao shovelware da isprate aktuelne Majkl Bej abortuse od filmova. Nažalost, to je sve kulminiralo prošle godine, kada je neko u Activisionu rešio da smanji troškove, ukloni High Moon Studio iz Cybertron igara i njih slepi sa takođe aktuelnim TF: Majkl Bej igrama u obliku Rise of the Dark Spark. Ta igra, iako kanon i Cybertron igrama i Majkl Bej igrama, jer su, jelte – spojili oba univerzuma u ovu jednu igru, je bila kompletno razočaranje. Kako zbog reciklaže iz prošlih Cybertron naslova, tako i zbog očajnog kvaliteta u generalnom smislu do totalno retardirane priče, grafike i optimizacije.

Zašto je bitno pomenuti ovo sve kada je ovde reč o Transformers: Devastation igri? Pa bitno je, jer se mora ilustrovati šta je sve od igara došlo pre ove, kakvih je sve uspeha i neuspeha bilo. Jesu Cybertron igre bile super, ali nije to bilo baš to. Iako je na PS2 i starijim konzolama bilo par ok naslova, Transformersi nisu ikada dobili igru zaslužnu Generacije 1 tj. onog crtanog kojeg se sećamo i koji svi volimo. Neko je negde, nekako, rešio da se to promeni i Platinum Games (Vanquish,

Bayonetta, Revengeance) da to napravi, a Activision izda. U nekoj suštini najsuštniskijoj – ovo je ta igra koju smo čekali oduvek, ona igra koja bi nam oduvala mozgove da je postojala tamo kada je G1 bila aktuelna. Naravno, tada to nije bilo moguće, pa smo morali malo da sačekamo. Kao što ste možda videli iz najava, igra koristi cell shaded grafiku, sa stilom Generacije 1 i originalnih Transformersa. Da izgleda lepo, izgleda. Izgleda i verodostojno pride. A većina

igara koje su cell shaded, nekako po nekom nepisanom pravilu ne zahtevaju zverinu od računara da bi radile jer se obično odlučuju za vizuelni stil, na uštrb zahtevne grafike. Tokom igre nismo iskusili ni jedan grafički bag, tj. bar nismo primetili ni jedan i generalno što se tiče vizuelnog izgleda igre, stvarno je sve na mestu i ne možemo da se požalimo. Ok, u stvari možemo, mada nije to toliko grafički problem koliko sam dizajn nivoa tj. njihovog izgleda. Po sredi je ipak jedna stvar koja je nekako endemična za ove brze hack'n'slash naslove kao što je recimo Revengeance. Mislimo na to da sve te zone borbe i nivoi izgledaju malo

isprazno. To se u ovom slučaju možda najbolje vidi dok ste u gradu, gde vas čekaju generičke zgrade, nema ljudi, po koje auto sa dva, tri različita skina, po koje drvo ili žbun i to je to. Srećom pa je gejملهj veoma aktivan i ima svašta da se skuplja pa ta pozadinska monotonija ne utiče mnogo na sveukupan doživljaj. Nakratko ćemo spomenuti da su zvukovi i muzika potpuno autentični. Većinu glasova su davali originalni glumci, tu mislimo na Pitera Kalena kao Optimusa i Frenk Velkera kao Magatronu. Jedinu zamerku koju tu imamo je što je muzika malo skliznula u klasični random metal gde sve pršti od rokanja i solaža, kao i u većini Platinum igara, a ne one kul minijature koje su tako lepo ležale u originalnoj seriji. Opet, plus za to što je muziku za ovu igru radio i Vins DiKola, koji je takođe radio muziku za Transformers The Movie iz 1986-e godine. A imajući na umu da je ovo ipak pretežno brza, akciona igra koja vozi i ne staje, možda je izbor takve muzike skroz na mestu.

Ako ste ikada igrali neku Platinum igru, znate šta vas čeka kada je gameplay u pitanju. Brzina, metal, ludilo, komboi i ocena na kraju svakog fajta. Borba se sastoji od nekoliko elemenata i to ručne borbe, puškanja na sve strane i vožnje. Borba prsa u prsa tj. melee je možda najzastupljeniji vid borbe u igri, mada se sva tri stila mešaju tokom fajta. Najzanimljiviji je možda taj treći način - vožnja, tokom koje se transformišete u auto i nalupate ili pregazite protivnika. Sve se to može uvezati i sa pucanjem, specijalima i ručnim tabanjem za potpun užitek. Izbor oružja je golem, kao i modifikatora koje možete koristiti da poboljšate statistiku vašeg lika. Odmah uz oružje ćemo sa razlogom pomenuti da tokom igre igrate sa pet različitih likova (Optimus Prime, Bumblebee, Wheeljack, Grimlock i Sideswipe), koje možete da budžite

XP poenima, koji se takođe koriste i za budženje oružja i kraftedovanje modifikatora ili kupovinu novih poteza. Naš savet je da izaberete jednog ili dva favorita od likova i budžite njih, jer ako ne skupite baš sve, sve u igri i svaki fajt završite sa SS rangom, nećete uspeti da levelujete sve likove ni blizu do kraja. Nažalost, za razliku od Cybertron igara, ovde ne možete da igrate kao Deseptikoni, što nije neki minus ali mislimo da je vredno pomena.

Kontrole su inače solidne i tu stvarno nemamo šta da pomenemo, ako ste mazohista igrate na tastaturi, a mi preporučujemo džojped za najbolji doživljaj.

Transformers: Devastation je solidno zaokružena celina bez nekih većih problema i kao takva igra definitivno zaslužuje ocenu 7. A onda kada dodate da su najzad uslišene želje fanova i da je u pitanju ipak lepo sklopljena igra sa poštovanjem i očiglednom ljubavlju prema originalnoj seriji, onda tih 7 povećamo na 8 za trud, volju i želju. Kao samo još jedna akciona igra, može da prođe kao sedmica, a kao igra za TF G1 fanove, po nama je osmica.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Dual Core
GPU: AMD Radeon HD 7870
RAM: 4GB
HDD: 10GB



KOD ZA IGRU
USTUPIO
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PC, Xbox One, Xbox 360,
PS3, PS4

IZDAVAČ:
Activision

CENA:
40 €

RAZVOJNI TIM:
Platinum Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Dopadljiva Cell shaded grafika
- ✓ Transformers igra koju smo tražili svih ovih godina
- ✓ Nema preteranih hardverskih zahteva
- ✗ Dizajn nivoa
- ✗ Meniji su mogli malo praktičniji da budu



“IGRATE SA PET RAZLIČITIH LIKOVA”





Autor: Stefan Starović

REVIEW

Pro Evolution Soccer 2016

Ponovo na tronu?

FIFA i PES godinama unazad vode bitku za najbolju fudbalsku simulaciju među video igrama. I iako je deceniju pa i duže PES važio za bolji izbor, u proteklih nekoliko godina FIFA se ozbiljno približila pa i prestigla Konamijev hit naslov. I Konami je u tome pomogao, nekim lošim odlukama i ne baš najboljom realizacijom izdanja iz prethodnih sezona. No, čini se da se to sve ponovo menja uz Pro Evolution Soccer 2016.

PES 2016 je fudbalska simulacija koja ujedno obeležava i 20 godina od početka stvaranja Pro Evolution Soccera odnosno Winning Elevena, kako se igra zvala u prošlosti (a i dalje se zove u Japanu). Konami je uspešno produžio licencu za UEFA ligu šampiona, UEFA ligu Evrope i UEFA Super Cup do 2018 godine pa se ova takmičenja nalaze u PES 2016. Posebno interesantno je i to što je Konami „prigrabio“ UEFA Euro 2016, do sada tradicionalno EA odnosno FIFA izdanje,

koji bi trebalo da se u nekoj formi pojavi tokom naredne godine. Da li kao zasebna igra ili kao dodatak za PES 2016, ostaje da se vidi.

Po pitanju timova, stadiona i liga, ovogodišnje izdanje je „papazjanija“. Licencirani su Ligue 1 i La Liga ali Seria A nije kao ni Premijer liga, ali je Manchester United jedini licencirani unutar nje, Bajern, Wolfsburg i Borussia Mönchengladbach su licencirani iz Bundeslige, Seria B nije kao ni Primera, Ligue 2, Segunda i Campeonato Brasileiro Serie A. Među 21 stadionom samo 11 je licencirano, među kojima su Allianz Arena, Juventus, Maracana, Old Trafford, San Siro, dok su ostali stadioni ne licencirani.

Ujedno, Peter Drury i Jim Beglin zamenjuju Jon Championa na strani komentatora i moramo reći da je ovo ujedno i jedna od najvećih zamerki koje možemo uputiti igri. Komentari su repetitivni i ne posebno zanimljivi, ali je to ujedno i jedina veća zamerka koju možemo da iznesemo u pravcu ovogodišnjeg izdanja. Sve drugo urađeno je u skladu sa dobrim starim PES standardom kvaliteta na koji smo svi navikli.



Odavno nas neka PES igra nije tako uvukla u sebe i iznenadila igrivošću i kvalitetom. Fizički model je sjajan, igra dobro reaguje i odgovara na komande, gejملهj je dinamički i uvek izazovan... Jednostavno, sve u PES 2016 odaje osećaj sjajne igre kojoj se malo šta može zameriti i zasigurno donosi sate i sate dobre zabave sa društvom koja voli da „opali pokoji PES“ u slobodno vreme.

Pored fizičkog modela i dinamičkog fizičkog enginea koji ima novi sistem kolizije i poboljšani AI koji obuhvata više desetina pametnih individualnih odluka i u kojima svi igrači deluju „kao jedan“ i

grafički aspekt igre zaslužuje sve pohvale. Animacije su odlične, fluidnost i kontrola takođe, kretanje likova mimo kontrole lopte ... Odbrambeni igrači sjajno brane svoj gol, uleću i krađu loptu, napadači se dobro postavljaju za vaše pasove, sve je baš onako kako bi trebalo da bude.

Ukoliko bismo pokušali da pronađemo još neku lošu karakteristiku igre onda bi to najverovatnije bilo ponašanje sudija koje s vremena na vreme baš umeju da „omanu“, ali pored toga, Pro Evolution Soccer 2016 verovatno predstavlja najbolji PES koji smo videli još od PlayStation 2 ere.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Core i3-530 2.9GHz
GPU: GeForce 7800 GS
RAM: 2 GB
HDD: 8 GB

IGRU USTUPIO



PLATFORMA:
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

IZDAVAČ:
Konami

CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
PES Productions

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.5

- ✓ Realizam, fizika
- ✓ Fluidnost pokreta
- ✓ Ai
- ✗ Repetitivni komentari
- ✗ Problematične sudije
- ✗ Licence i dalje znatno skromnije od konkurenta



Autor: Marko Narandžić

REVIEW

Tearaway Unfolded

Papirologija

Verovatno znate da se Media Molecule razvojni tim proslavio Little Big Planet igrama. Malo ko je ostao ravnodušan na šarm Sack ljudi, a ova franšiza je na neki način postala zaštitni znak čitavog PlayStation brenda prošle generacije. Kako se LBP proširio i postao „obavezna“ igra za svaku Sonijevu platformu, tim se malo uzeleo novih izazova, pa je od Sonija dobio

priliku da radi na nečemu potpuno novom za uzbudljivu novu platformu zvanu PlayStation Vita. Ono što smo krajem 2013-e dobili kao rezultat toga je bila igra Tearaway, koja do dana današnjeg važi za jednu od najsvetlijih tačaka ove handheld konzole koja na žalost nije uspjela da doživi ni blizu onu popularnost kojoj se Sony nadao. Tearaway koristi mogućnosti Vite kao ni jedna igra pre, a ni posle nje.

Igrajući ovu na žalost kraću igru nego što sam želio, imao sam utisak da je Vita zaista specijalan sitem, sa neverovatnim potencijalom koji će na žalost ostati gotovo u potpunosti neiskorišćen. Koliko samo jedna dobra igra može da učini za otvaranje potencijala sistema, Tearaway je zaista na odličan način pokazao. A zašto i drugi developeri nisu pokušali da zarone u ovo more mogućnosti, potpuno je druga tema.

Tearaway je lako mogao da ostane dragulj PS Vite, ali je Sony uvidevši to da jako mali broj ljudi ima priliku da iskusi vrhunsku kreaciju njihovog first party studija, odlučio da igru ipak razvije i za PS4, i na taj način pruži priliku velikom broju igrača da vidi sve čari ovog naslova. Naravno, kao igra koja se u potpunosti oslanjala na mogućnosti hardvera PS Vite, od prednjeg i zadnjeg touch-a, pa preko motion senzora i vrlo šarmantne upotrebe kamere, igra nije mogla jednostavno da pređe na kućnu konzolu. Bilo je potrebno razviti podjednako inovativne načine kontrole koji bi se oslanjali na jedinstvene mogućnosti Dualshock 4 kontrolera, a to je upravo ono što je Media Molecule i uradio.



Vi ste ponovo „Vi“, odnosno neka vrsta uzvišenog bića u ovom šarmantnom svetu kreiranom u potpunosti od papira. Iako kao igrač kontrolirate simpatičnog muškog ili ženskog „pismastog“ lika, vi ste zapravo i protagonista igre u smislu da se vaše lice (ako imate PS kameru) pojavljuje na nebu kao božanska figura kojoj se svi klanjaju. Vaši pokreti prstiju donose vetar u igru, svetlost dualshock kontrolera uklanja zlo koje preti da proguta ovaj simpatični svet, a tu je čak i zanimljiva mehanika u kojoj vam vaš lik iz igre dobaci komad papira iz njegovog sveta „pravo u ekran“, da bi ga vi zatim znatno većom snagom bacili u neki od objekata iz igre. Sve ovo izgleda jako simpatično i sve vreme igranja ćete imati utisak da ste zaista deo ovog sveta.

Grafika i kompletan art stil su takođe jedan od glavnih aduta igre. Svet izgleda kao da je zaista napravljen od papira, a naravno veće hardverske mogućnosti PS4 u odnosu na Vitu zaista su na dobar način upotpunile iskustvo.

Ono što bi možda mogli da izdvojimo kao ne baš toliko dobro je to što igra u nekim momentima deluje i previše lako. Očigledni zadaci koji su pred vama mogu ponekad da deluju i malo zamarajuće. Ne očekujte standardni pratfomer koji od vas zahteva precizno skakanje i kretanje. Tearaway je igra koja se u potpunosti oslanja na interesantnu primenu što raznovrsnijih vidova kontrolnog sistema, pa je tradicionalno kretanje, skakanje i generalno navigacija

u prostoru, poverena kontrolama kojima je cilj da vam zabavu proizvedu svojom raznovrsnošću a ne preciznošću.

Bez obzira na sve, ono što je neosporno je to da je Tearaway Unfolded prelepa i šarmantna igra. Za mlađe igrače bi je preporučili kao obavezno iskustvo a za malo starije kao opuštenu, šarmantnu i kreativnu razbibrigu. Dobar potez Sonija, što je pravljenjem PS4 verzije ovaj naslov približio još većem broju igrača.



IGRU USTUPIO:
SONY

“JEDNU OD NAJBOLJIH IGARA SA PS VITE
SADA IMAMO PRILIKU DA IGRAMO I NA PS4”



PLATFORMA:
PlayStation 4

IZDAVAČ:
Sony Computer Entertainment

CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Tarsier Studios,
Media Molecule

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.5

- ✓ Prelepo grafičko izvođenje
- ✓ Šarmantan svet i likovi
- ✓ Zabavna upotreba mogućnosti Dualshock kontrolera
- ✗ Na momente previše laka, čak i monotona
- ✗ Kontrole umeju da odaju i trapav osećaj
- ✗ Bolji utisak sa PS kamerom, koju malo ko ima



Autor: Petar Vojinović

REVIEW



WARHAMMER THE END TIMES

VERMINTIDE

PACOVSKA POSLA

Ako niste ljubitelj co-op preživljivačkih igara ovo je prva i poslednja rečenica teksta koja treba da Vas interesuje kad je u pitanju novo čedo developerske kuće Fatshark, Warhammer End Times – Vermintide i slobodno možete postojati u čošku kontemplirajući šta uopšte radite sa svojim životom.

Šalu na stranu, simpatični Šveđani počastili su nas novom igrom, miksom igara Left 4 Dead i Chivalry: Medieval Combat tj. vi i još tri prijatelja protiv hordi kompjuterski vođenih protivnika kojima ćete preuređivati lični opis upotrebom sredstava za ulepšavanje u vidu čekića, sekira, mačeva, strela i vatrenih magija, a i ponekom bombom. Vermintide smešten je u Warhammer univerzum u vreme kad su se vojske Ujedinjenog Haosa spustile na jug u do sada najvećoj kampanji protiv kraljevstava i imperija ljudi, vampiri iz provincije Silvanija su iznova ojačali, a horde pacolikih Skavena pod vođstvom Trinaestorice izgmizale su na površinu i prete da pregaze sve koji im se nađu na putu. E, tu nastupate vi kao jedan od pet različitih heroja koji su se obreli u gradu Ubersreik, gde se i odigrava radnja igre Vermintide, namereni da pacove vratite gde im je i mesto, pod zemlju.

Za razliku od igre iz koje su crpeli inspiraciju, Vermintide poseduje pet različitih likova: Bright Wizard, Witch Hunter, Dwarf Ranger, Waywatcher i Empire Soldier, koji se ne razlikuju samo po vizuelnim karakteristikama već i po načinu igre. Bez obzira što je svaki lik sposoban da se suoči sa protivnicima i prsa u prsa i iz daljine njihova efikasnost se drastično razlikuje. Na primer – Sienna Fuegonasus, Bright Wizard(ica) je kao stvorena za ubijanje na veliko iz daljine upotrebom vaternih magija dok će na



blizinu imati problem čim se suoči sa više od dva „obična“ Skavena. S druge strane Markus Kruber, Empire Soldier rođen je za borbu prsa u prsa, što i ne treba da čudi s obzirom na to da nosi opremu u vidu bojnih čekića, dvoručnih mačeva ili kombinaciju mača/buzdovana i štita, a samostrel tj. pušku sa njim ćete koristiti samo kao pomoćno sredstvo.

Borba u igri odrađena je fantastično, a svako oružje bilo za blisku ili borbu na daljinu ima dva tipa napada: Normal i Charged. Normalni udarci melee oružjem su brži i najefikasniji su protiv pojedinačnih protivnika, dok Charged napadi imaju potencijal da usmrte više protivnika odjednom ali vas ostavljaju ranjivim dok natežete svoj ratni čekić, jer svaka primljena šteta prekida napad i ostavlja vas u prilično nezgodnoj poziciji što u situacijama kad ste okruženi hordama protivnika, a za igru Vermintide to je modus operandi, obično znači smrt. Slično je i sa oružjima na daljinu pa će vas spamovanje levog klika dok držite luk naterati da se osetite kao Legolas. Pored dva tipa udarca borba je oplemenjena

blokiranjem i izbegavanjem udaraca. Svako melee oružje poseduje „staminu“ koja u principu znači broj udaraca koji možete da izblokirate u kratkom periodu (dvoručni čekić bazično poseduje tri poena stamine, dok kombinacija buzdovana i štita ima pet, na primer) i ta vrednost se obnavlja sama od sebe vremenski. S druge strane, izbegavanje ne svodi se samo na frenetično trčanje oko protivnika u nadi da se vaša glava neće naći na putu nečijeg koplja već je moguće odskočiti na jednu od tri strane (levo, desno, pozadi) i tako izbeći udarac, nešto što ćete koristiti obilato kad god igrate mekaniju klasu poput Waywatchera ili Wizarda.

Mapa ima za sada trinaest odlično su koncipirane bez obzira što sve prate isti princip: počinjete u tački A, odradite misiju u tački B, evakuišite se u tački C dok sve vreme igra pokušava da vam oduzme život bacajući na vas gomile i gomile protivnika. Protivnici su najčešće obični Skaveni rank-and-file pešadija koji umiru iz jednog udarca i čija snaga leži u masi (i neodoljivoj želji da vas





opkole), a s vremena na vreme imaćete čast da se sretnete i sa malo opasnijim neprijateljima u vidu Rattling Gunnera, pacova sa Gattling Gun mitraljezom, Gutter Runnerima koji se kreću enormno brzo i imaju tendenciju da zaskoče igrača iz mraka i ubadaju ga do smrti dok bespomoćno leži na zemlji i ostalih. Ne bismo da vam kvarimo užitak, hihhi. Ono što igru Vermintide čini teškom, čak i Normal nivou težine, a i vrlo zanimljivom je što ćete za 15 – 20 minuta koliko obično traje mapa sve vreme imati utisak da je svaki put kad čujete trube i Witch Hunterov kiseli komentar „Get ready! The pack is here“ najgori trenutak kad je to moglo da se desi, a verujte nam, dešavaće se uvek. Na višim nivoima težine misije je praktično nemoguće preći bez timske igre i taktike što je svakako jedan od najbitnijih elemenata za co-op multiplayer igru. Po prelasku misije i ekrana sa statistikama igra će vam dati mogućnost da bacite odjednom sedam kockica za novi komad opreme. Sa desne strane nalazi se uspravna linija sa „spiskom“ predmeta (poznat je tip opreme i kvalitet; od normalnih, belih ajtema do egzotičnih, narandžastih ali ne i

njihove karakteristike), a broj „pogodaka“ na kockici određuje koliko visoko ćete se popeti na toj skali i koji ćete predmet uvrstiti u svoju kolekciju. Standardne kockice imaju dve „dobre strane“, a u većini misija moguće je obaviti dodatne zadatke koji će obične kockice zameniti boljim sa većom šansom za uspeh. Pošto ovakav sistem garantuje da ćete završiti sa gomilom neželjene opreme, istu možete „pretopiti“ po principu pet predmeta istog kvaliteta za jedan višeg ili disenchantovati posle čega vam ostaju kristali koje koristite za otključavanje dodatnih osobina drugih predmeta. Jedinu zamerku koju ćemo uputiti na adresu developera su grafičke opcije. Bez da budemo pogrešno shvaćeni – grafika je izvrsna ali je broj opcija i podešavanja mizerno mali. Ako posedujete zver od računara i grafičku kartu najnovije generacije za vas nije bitno ali za većinu populacije vrlo bitna stavka je sposobnost tvikovanja da bi se izgurao dovoljan broj frejmova. Igra 99% vremena radi više nego solidno na low-to-medium laptopu i to na medium podešavanjima ali je autor teksta preživio i još uvek preživljava pakao na određenim mapama.

Nije vam jasno? Popećete se jednom na čarobnjakovu kulu.

Sve u svemu Warhammer End Time – Vermintide je odlična igra u kojoj će uživati kako kežual igrači koji će da se ispucaju nekoliko sati na najlakšem nivou težine tako i hardkor grupe koje ne priznaju ništa lakše od Cataclysm moda. Fatshark je otvorio sezonu lova na pacove!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit

CPU: Core i7-4790 4-Core 3.6GHz / FX-9590

GPU: GeForce GTX 770 / Radeon R9 290

RAM: 8 GB

HDD: 30 GB



KOD ZA
IGRU
USTUPIO



PLATFORMA:

PC

IZDAVAČ:

Fatshark

CENA:

28 €

RAZVOJNI TIM:

Fatshark

TESTIRANO NA:

PC

OCENA

8

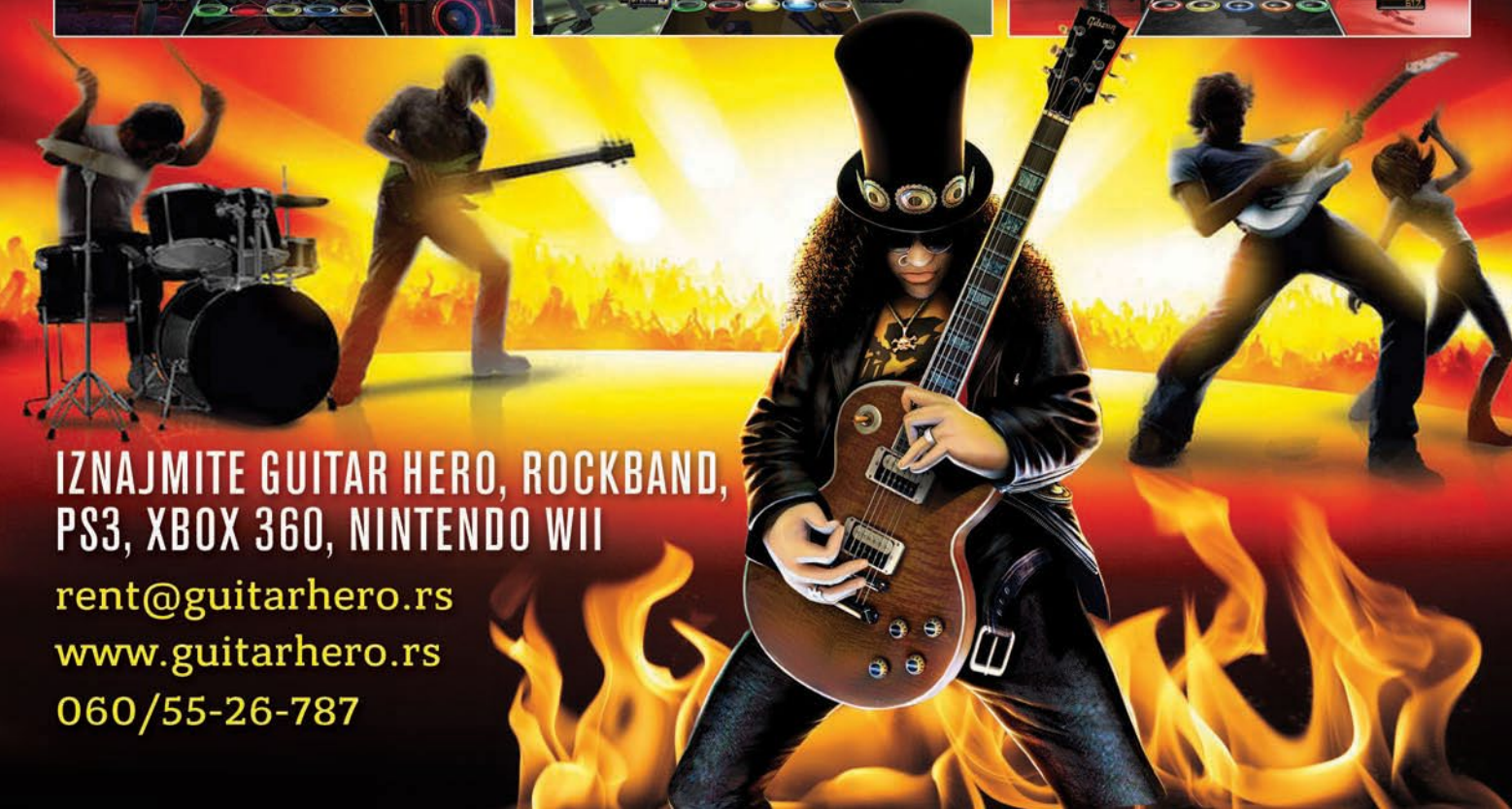
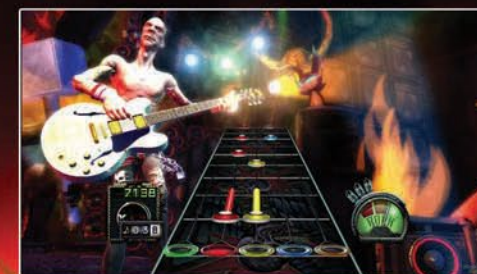
- ✓ Odličan gejملهj baziran na timskoj igri
- ✓ Raznovrsne klase, oružja, mape
- ✓ Warhammer svet

- ✗ Rudimentarne grafičke opcije
- ✗ Još uvek polovično rešen problem optimizacije



AKO STE IKADA ŽELELI DA OSETITE KAKO JE TO
BITI **ROK ZVEZDA**, SADA TO I MOŽETE UZ GUITAR HERO
I ROCKBAND KOMLETE.

BILO DA ŽELITE DA SE ZABAVITE U KUĆNOJ ATMOSFERI, ROĐENDANU ILI ŽURCI, GUITAR HERO ILI
ROCKBAND SU PRAVI KOMPLETI ZA VAS.



IZNAJMITE GUITAR HERO, ROCKBAND,
PS3, XBOX 360, NINTENDO WII

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

ARMIKROG

Za šaku plastelina



Armikrog počinje bombastično, hiperaktivnom animacijom praćenom tematskom pesmom u stilu onih koje su pratile crtače iz 80-ih i 90-ih godina. Dok se još niste osvestili od epskog udara na sva čula (ili, u našem slučaju, udara nostalgije), sledi još jedna sjajna animacija, ovog puta u stop-motion tehnici i u raskošnom plastelinastom stilu ostatka igre. Vizuelni stil je selling point ove igre, veliki broj modela i lokacija koje su zaista fizički napravljene od plastelina/gline i drugih materijala, a zatim fotografije uklapane u scene i animacije koje vidimo u konačnom proizvodu. Kao duhovni nastavak gotovo dve decenije stare igre The Neverhood, Armikrog takođe igrača postavlja u uvrnuti svet pun misterija koji poziva na istraživanje. Šteta je samo što ostatak igre kvalitetom ne uspeva da isprati njen početak.

Posle uvodne pesme u kojoj saznajete da

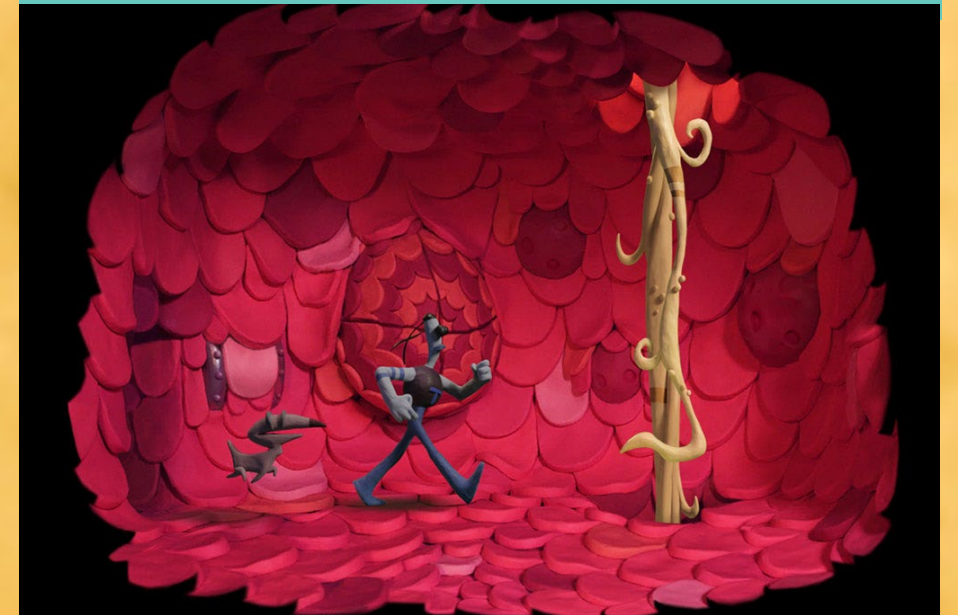
je rodna planeta naših junaka Tommynauta i Beak Beaka počela da umire i da su zato otišli na misterioznu Spiro 5 planetu kako bi našli novo gorivo. I u principu to je sve što ćete od priče znati dok budete tumarali po naslovnoj tvrđavi. Razvoja priče nema ni od korova do samog kraja kada se iznenada uvodi novi bitan lik i tada će vam igra svaliti ekspoziciju kao lavinu na glavu. Pritom je ni tada nećete otkrivati igranjem već u sinematicima, doduše lepo animiranim. Ako je priča smandrljana, onda je barem gameplay dobar? Nažalost i tu imamo zamerki, čak i više nego za narativnu stranu igre. Armikrog je point&click avantura u vrlo tradicionalnoj izvedbi i, kao i Neverhood, ne prikazuje vam predmete iz inventara već ih vaš lik automatski koristi kada kliknete na odgovarajuću lokaciju. To znači da nema inventarskih zagonetki, ali i da ćete morati pažljivo da pratite šta ste sve pokupili, naročito ukoliko pravite pauze tokom igranja. Možemo da razumemo da ovakav



pristup nije bio zamerka Neverhoodu, ali je ipak prošlo 19 godina od te igre i žanr je dosta napredovao. Takođe, dizajneri kao da su uspeali da zaborave da pročitaju svoj primerak "Osnove game designa" jer ćete nailaziti na preveliki broj predmeta i dugmića za koje je nemoguće utvrditi šta rade ni da li su deo scenografije ili će kasnije postati interaktivni objekti. Problem je u tome što, ako je dugme trenutno nemoguće aktivirati jer, na primer, nema struje, nijedan od likova koje vodite ne može da ga pritisne već će se samo prošetati do tog kraja ekrana. Tek kad budete doveli struju tom delu scene, dugme će postati interaktivno, ali i tada ćete morati da proključite koji od likova može da ga koristi. Likovi ne komentarišu svoje okruženje i daju vam tačno 0% hintova na to šta je potrebno uraditi na sceni, a ni kursor miša neće menjati oblik od standardnog Windows-ovog te cela stvar deluje manje interaktivna nego što zaista jeste.

Problematičan dizajn zagonetki i loša komunikacija sa igračem dovode do toga da Armikrog bude teži nego što zaista jeste. Ovde nećete otvoriti vrata tamnice čašom groga niti praviti lažne brkove kako biste falsifikovali id karticu, već ćete naletati na reciklirane puzzle deonice kojima je pre emsto u nekoj free to play igri za mobilne uređaje a ne projektu vrednom milion dolara. Tri puta tokom igre ćete morati da ponovite zadatak slaganja plišanih životinjica u niz, užasno spor i zamoran zadatak jer taj niz utiče na melodiju koja se vrti u pozadini i samo jedna greška znači da ćete celu melodiju morati da slušate ispočetka dok pravite novu kombinaciju. Mnogo gore od ovoga su slagalice sa pomeranjem malih kamenih blokova kako bi se složila slika i otvorio put za dalje. Ovakvi zadaci su čist trening živaca igrača

“TRUD KOJI SU AUTORI ULOŽILI U IZRADU I ANIMIRANJE SVIH MODELA JE NEVEROVATAN”



“DUHOVNI NASTAVAK 19 GODINA STAROG NEVERHOOD-A, ARMIKROG DELI ISTI ARTSTYLE ALI NE I BRILJANTNOST ORIGINALA”

umesto testiranja dovratljivosti i pažnje na suptilne detalje i hintove. Lično, zaglavili smo se ravno dva puta, na dva mesta gde i velika većina igrača koji su ostavljali žalbe na Steam forumima. Otkrićemo vam jedno od tih mesta jer je u pitanju savršen primer katastrofalnog game dizajna i smatramo da nije spoiler jer je zaista veliki propust - Beak Beak može da priča sa hobotnicama-liftovima. To vam ni u jednom trenutku nije nagovešteno jer, dok igrate kao psoliki stvor, svi interaktivni objekti budu posebno naznačeni sem, pogađate, upravo tih hobotnica koje se čak i utope u pozadinu zbog privremene promene palete u crno-belu sa prejakim kontrastom.

Od kako se pojavio u prodaji, Armikrog nije glas bagovite igre i forumi su bili prepuni raznih žalbi, od potpuno praznog glavnog menija jer igra nije prepoznala sistemski jezik do preskakivanja čitavih deonica jer je "pukla" logika igre pa ste magično

imali sve potrebne predmete. Kada se uzme u obzir da je igra dva puta odložena u poslednjem trenutku, ovo je stvarno poražavajuće. Tokom našeg prolaza nismo naišli na gadne bagove sve do poslednje trećine igre kada smo uspeli da potpuno zbudimo igru. Naime, u jednoj sobi postoji dugme na koje Beak Beak može da stane, a na dalje kontrolišete samo Tomija. Ako produžite malo dalje i dođete do jedne vertikalne cevi, ona će usisati vašeg lika i tu se igra zaglavi, te je jedino rešenje da učitate prethodno snimljenu poziciju. Problem je u tome što je za tu scenu namenjeno da imate oba lika, ali to nigde nije naglašeno, kao uostalom i velika većina zagonetki što smo pomenuli ranije. Igra takođe ima poteškoća i sa zvukom, pre svega muzikom koja se nekada utiša i na po desetak minuta, ali i sa prekidanjem izgovorenih dijaloga što dovodi do toga da gledate pantomimu sa titlovima.

Armikrog bi bila igra koju je lako odbaciti kao amaterski poluproizvod da ne izgleda tako divno i neobično. Velika je šteta da zbog nesposobnosti programera i dizajnera propada ovoliki trud, svi ti prelepi predeli i objekti koje je neko mukotrpno pravio mesecima i pažljivo animirao sliku po sliku budu u istom košu sa nekim od najiritantnijih slagalica koje smo videli u poslednjih nekoliko godina. Pritom, za prelazak igre vam neće biti potrebno više od 3-4 sata, čista uvreda kada se uzme cena od 25 evra. Kao i Broken Age ranije, Armikrog je milionski Kickstarter projekat koji ne opravdava svoj pedigree i neuspešno se oslanja na dobru volju i nostalgiju fanova. Zakrpe će ispraviti probleme u kodu, ali će



KOD ZA IGRU
USTUPIO:
VERSUS | EVIL

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP
CPU: Intel Pentium 4
GPU: DirectX 9.0
RAM: 2GB
HDD: 2GB

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Versus Evil

CENA:
25€

RAZVOJNI TIM:
Pencil Test Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

5.5

- ✓ Prelepo animirano, unikatni vizuelni stil
- ✓ Glasovna gluma... kada je ima
- ✓ Atmosfera
- ✗ Bagovito i prekratko
- ✗ Povremeni problemi sa zvukom
- ✗ Nelogičnosti u interfejsu i logičkim problemima

“ODREĐENE
PUZZLE DEONICE
SE PONAVLJAJU
TOKOM IGRE I
IĆI ĆE VAM NA
ŽIVCE”

www.games.rs

games

PS4 500GB
+ Destiny



57.999,-

~~61.999,-~~

PS4 500GB
+ Driveclub



57.999,-

~~61.999,-~~

AKCIJA!

do isteka zaliha

57.999,-

~~61.999,-~~

PS4 500GB
+ Grand Theft Auto





Autor: Milan Živković

REVIEW



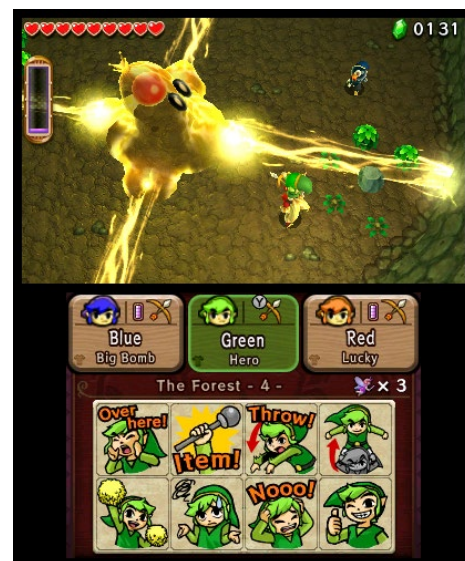
Link, Link i Link > Atos, Aramis i Portos

Ne znam koliko ste je dugo čekali, ali ako ste Zelda fan kao što je moja malenkost, sigurno ni ovom naslovu niste mogli odoleti a da ga ne zaigrate čim pre. Ako već niste, ništa ne brinite, upravo imate priliku da spoznate jednu novu, drugačiju Zeldu kroz tekst koji vam predstoji. Uzbuđeni? Pa, recimo da imate oko čega da budete, jer kakav god da je naredni Zelda naslov, ni jedan ne bi trebalo da vas ostavi ravnodušnim.

Pre svega, dve bitne stavke. Ne, Tri Force Heroes nije reciklirani Four Swords Adventures. Razlika veća od toga da ovde imate tri a ne četiri heroja, leži u tome da nasuprot starom naslovu, ovde ćete međusobno sarađivati a ne takmičiti

se. Istina, i u Four Swords Adventures je poenta bila sarađivati, ali kako ovde svi igrači dele jednu energiju, teško će biti a ne pomagati saborcima, jer bi odmaganje bilo isto kao saplitiati samog sebe. A kao drugo - ne, ovo nije nešto što bi se moglo nazvati nastavkom A Link Between Worlds-a. Ma koliko igra istovetno izgledala, u pitanju je nešto skroz drugačije.

Tri Force Heroes je pre svega multiplejer igra. Da, možete je igrati i u jednog igrača, ali nemojte se zavarati, to su dva iskustva koja su kao nebo i zemlja. I dok je singleplayer obična, bleđa zemljica, multiplejer je nebesko blaženstvo koje će vas oduševiti. Ako ste ušli nespreni u sve ovo, i ako niste znali

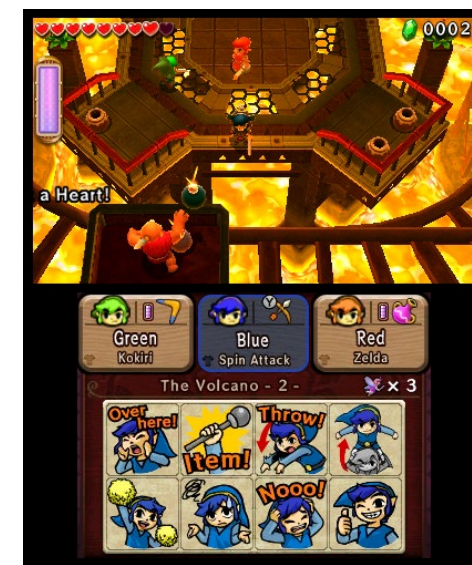


šta tačno da očekujete, vaša reakcija nakon ulazanja u singleplejer mod bila bi verovatno momentalno izlaženje iz istog uz brzopotezno ispijanje tri kocke šećera u pola čaše vode. Da pojasnim... U režimu za jednog igrača, i dalje imate tri karaktera. Istina, sa sva tri vi upravljate. Ali kako? Naizmenično. Na raspolaganju ćete imati dva Doppela (dve bukvalno mrtve Link-lutke) nad kojima po potrebi preuzimate kontrolu i tako pomažete sami sebi da pređete prepreke. Brz gejملهj? Nikako. Dosadan, bolan, strateški mučan gejملهj? Ohoho, itekako! Žongliranje između tri karaktera će vam svakako zadavati glavobolje. Još ako vam kažem da možete žrtvovati jedan život da biste preskočili bilo koju deonicu nivoa, mislim da ćete steći sliku koliko igranje singleplejer moda može biti mučno i frustrirajuće. Ljudi iz Nintendo su odmah skočili u odbranu izjavom da su neki članovi tima preferirali da igraju BAŠ u jednog igrača. To da u Nintendo ima mazohista, i nije naročito utešna stvar. Šalu na stranu, igranje ovog moda i nije (tolika) katastrofa, ali je nešto u čemu gotovo sigurno nećete mnogo ili barem dugo uživati. Zato hajde bolje da se odmah okrenemo onom svetlijem, neverovatno blistavijem aspektu ove igre. Multiplejeru!

Igranje u više igrača je moguće u nekoliko varijanti. Prva je da imate dva drugara od kojih svako ima po kopiju igre, pa možete igrati u lokalu ili preko interneta. Druga je da imate dva drugara bez igre,

koji će moći da je zaigraju sa vama preko Download Play-a. Treća je da igrate sa dva potpuna stranca ili čoveka iz friends liste, preko interneta. I četvrta je da vi i jedan prijatelj sa 3DS-om koji poseduje igru i sedi pored vas, zaigrate sa još jednim čovekom preko interneta. Ako ste mislili da uz pomoć jedne kopije igre igrate sa još jednom osobom a treća da bude Doppel ili neko preko interneta, na žalost ovde nećete imati sreće, jer tako nešto nije moguće. Razočaravajuće, istina, ali jednom kada zaronite u multiplejer sa praktično bilo kime, zaboravićete na sve ove nedostatke jer multiplejer iskustvo je fantastično!

Zaplet igre je donekle mlak ali i dovoljno duhovit da se ne obazirete na to. Kraljevstvo traži heroje koji bi pomogli nesrećnoj princezi kraljevstva zaludenog modom. Zla veštica ju je začarala, bacivši na nju kletvu koja ju je obukla u presmešni crni kombinizon nalik ronilačkoj opremi, i tako joj uništila jedinu stvar vrednu življenja - mogućnost da izgleda moderno i nosi šik odeću. Da bi skinula ovaj groteskni odevni predmet, princezi će biti potrebna pomoć tri heroja koji jedini mogu pronaći zlu vešticu i naučiti



je pameti. Tu na scenu stupate vi i vaša dva drugara. Stižete u verovatno najmanji "zeldograd" koji ste do sada imali prilike da vidite, u kom nećete moći bog-zna-šta da radite, tako da ćete se ubrzo upustiti i u prvu misiju. Igra se sastoji iz 32 nivoa, i svaki je prava mala Zelda tamnica. Ali za razliku od nelinearnih tamnica na kakve ste do sada navikli, ove su krajnje linearne i u celosti se zasnivaju na rešavanju izuzetno maštovitih zagonetki. Možda jeste linearno, možda ne izaziva vijuge kao prosečan Zelda naslov, ali je igranje sa drugim ljudima, uz presimpatično komuniciranjem preko osam signala emocija koje uključuju navijanje, negodovanje i poziv napred, zaista neočekivano zabavno. Rešavate zagonetke sinhronizujući akcije i pentrajući se jedni na druge formirajući takozvani "totem". Neodoljivo? Moglo bi se reći. Uz to, svaki od nivoa se sastoji iz četiri deonice i boss borbe, a nakon što ih pređete otključavaju se i bonus izazovi koji dodatno otežavaju igranje. Vredi



"NE UPOREĐUJTE IGRU SA DRUGIM ZELDAMA. OVO JE ISKUSTVO ZA SEBE"

napomenuti da u igri postoji i arena u kojoj se možete boriti protiv drugih igrača, ali verovatno ćete je ubrzo zaboraviti, jer je klasično prelaženje nivoa daleko više ispunjavajuće. U ovoj igri, Link neće imati opremu već samo jedan predmet po nivou, plus mač. A jedini razlog za skupljanje rupija biće kostimi. Svaki novostečeni kostim, daće Linku neku novu sposobnost, kao što je na primer ispaljivanje tri strele istovremeno ili plivanje u lavi, ili ojačati korišćenje predmeta koji pokupite u nivou. Odelo se nabavljaju skupljanjem materijala po nivoima, koje zatim donirate čuvenoj kraljevskoj modnoj kreatorki, a ona vam zauzvrat napravi Linkovo novo odelo. No s obzirom da ćete materijale za odelo korisno u nekom nivou obično sakupiti tek nakon prelaska baš tog nivoa, uglavnom i nećete biti preterano oduševljeni pronalaskom novog. U svakom slučaju, odelo su krajnje simpatično obeležje ove Zelda avanture i izmamiće vam bar neki osmeh.

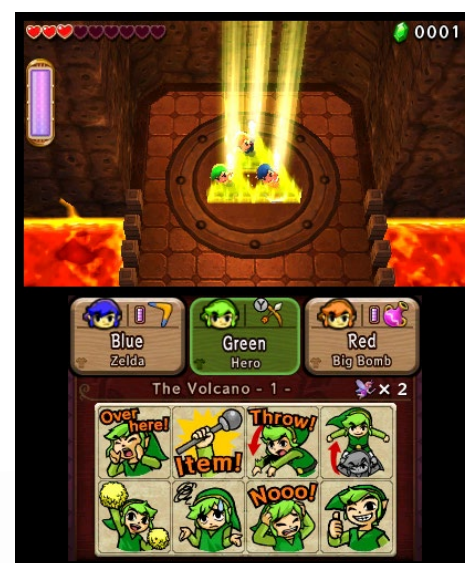
Zelda igre su poznate i po fantastičnoj muzici, a ovde ona nimalo ne zaostaje. Čak bih bio toliko slobodan da izjavim da iako je u pitanju jedan od kraćih soundtrackova, slobodno može ući u top 5 najlepših, ili barem najveselijih. Iako ne po količini, po pitanju kvaliteta je itekako na tragu onog iz A Link Between Worlds-a. Vesela harmonika u pratnji violine, definitivno će vam za koji stepen podići raspoloženje.

Ako sve sumiramo, istina, pred nama nije Zelda igra na kakvu smo navikli. Nemamo epsku avanturu od 60 i više sati, sa ispunjavajućim tumačenjem

“NIJE NI ČUDO ŠTO JE IGRA KRAĆA, KAD JE PRELAZE TRI LINKA”

i rešavanjem zaguljenih zagonetki. Nećemo imati prostiranja i sijaset karaktera i definitivno nećemo imati onaj dugouzlazni osećaj krvoključajuće pustolovine sa sjajnim klimaksom. Ono što ćemo imati je jedno kompaktno, izbalansirano, veselo i osvežavajuće multiplejer iskustvo za poneti. Istina, ovo nije Zelda nastavak koji ste očekivali, ali ako ga bolje sagledate i prihvatite kao ono što jeste, itekako će biti vredan vašeg igranja. Iako nije lako pronaći još dva prijatelja, online igranje itekako dobro nadomešćuje tu prepreku. Komuniciranje i kapiranje sa saborcima samo uz pomoć osam “emoticon”, neverovatno je zabavno. Iako znatno jednostavnija, ovo je jedna od onih Zeldi koju krase veća verovatnoća da ćete iznova prelaziti neki nivo, i ponovo uživati u njemu.

Ako ste tvrdokorni Zelda fan, možda ovo i nije igra za vas. Ako ste ljubitelj Zeldu duha i multiplejera, nikako je ne zaobilazite!



PLATFORMA:
Nintendo 3DS
IZDAVAČ:
Nintendo
CENA:
50 €

RAZVOJNI TIM:
Nintendo EPD, Grezzo
TESTIRANO NA:
Nintendo 3DS

OCENA 8.5

- ✓ Neosporno zarazan i zabavan multiplejer
- ✓ Sjajna, revitalizujuća muzika
- ✓ Odličan “replay value”, ako igrate s različitim ljudima
- ✗ Znatno ispraznije Zelda iskustvo
- ✗ Mnogo lošije u jednog igrača
- ✗ Previsoka cena za ono što dobijate. Nintendo...



PLAY BEAUTIFUL



FIFA 16

FIFA

Official
Licensed
Product



© 2015 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © FIFA and FIFA's Official Licensed Product Logo are copyrights and/or trademarks of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners.

© 2015 Electronic Arts Inc. “PS”, “PlayStation”, “PS3”, and “PS4” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, “PS4” is a trademark of the same company. All other trademarks are the property of their respective owners.



U PRODAJI OD 24. SEPTEMBRA.

ewe comp



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW



U 5 kod ringišpila

Nenasilne avanture sa malom interaktivnošću obično kratkometražnog formata, takozvani “simulatori šetnje”, sve su češći izbor developera koji žele da naprave interaktivnu priču. Posle Dear Esther, ovaj podžanr je stekao veliku popularnost, ali i kritike kako “nije prava igra” je obično ne postoji prava opasnost po glavnog lika niti način da se zaglavite. Sem priče, jaka strana ovakvog pristupa igri je i atmosfera, a na tu kartu je igrao i studio Funcom sa igrom The Park.

Kao i veliki broj horor filmova, ova avantura počinje naizgled veselo - igrajući u ulozu Lorejn, odveli ste svog sina Kaluma u luna park. Šareno, veselo mesto, gde postoji samo dobar provod? O ne, nikako, jer čim budete kročili kroz predvorje parka, otkriva se pravo zlokobno ovog

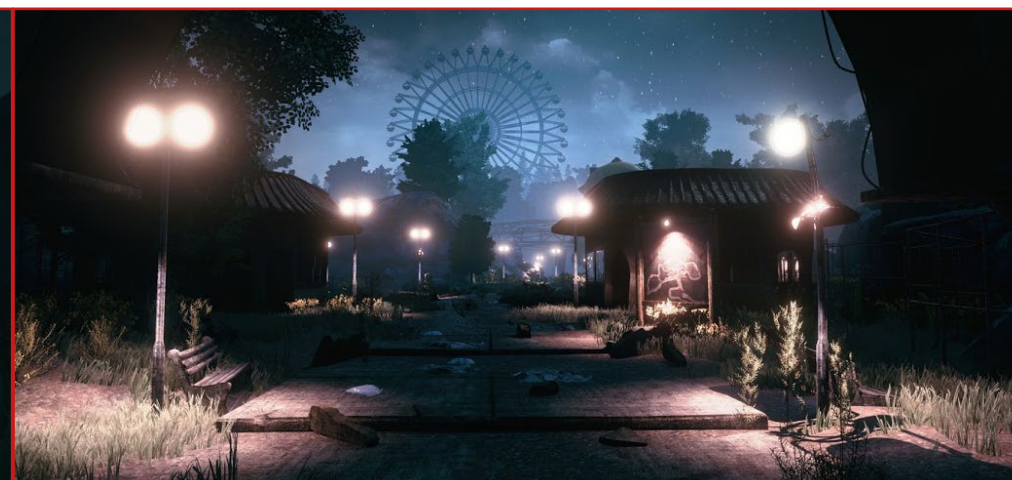
mesta, zavijeno u mrak i senke iz kojih vrebaju košmari. Priča se vremenom od traganja za detetom izgubljenim u ukletom zabavnom parku pretvara u sve mračniju analizu ljudske psihe. Dotiče se i vrlo ozbiljnih tema poput depresije. Nažalost, kvalitet pisanih

i izgovorenih rečenica je toliko neujednačen da smo zbog određenog monologa prevrtali očima. Postoji i određena doza naivnosti tako da je velika šansa da ćete jako rano pogoditi šta će biti finalni rasplet.

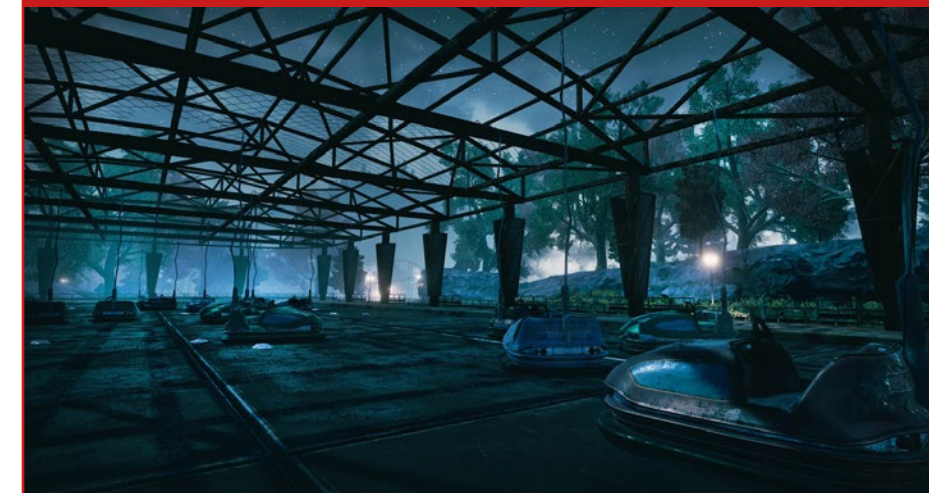


Gameplay je manje-više ono što i očekujemo od ovog žanra. Lagano (vrrrrloooo lagano) ćete šetati parkom, povremeno i trčati mada vam igra neretko oduzima tu sposobnost, slušati naraciju, čitati razne članke razbacane na sve strane... U svakom trenutku možete da pritisnete desni taster miša kako biste doživeli svog sina (press X to Jason iz Heavy Rain) čime se ističu interaktivni objekti. Pošto je igra ipak smeštena u zabavni park, moći ćete i da se provozate na nekoliko vožnji, što apsolutno savetujemo ukoliko želite potpuno da upijete atmosferu. Možda je upitno zašto bi žena koja žuri da nađe svoje dete odlučila da se provoja na rolerkosteru, ali nećemo to uzimati za zlo. Atmosfera je sjajna. Vrlo brzo se uspostavlja osećaj teskobe i da vas neko ili nešto stalno posmatra. Tome dodatno doprinose i tekstovi koje ćete čitati u kojima se prati nekoliko uznemirujućih priča o parku i ljudima koji su tu nekada radili. Finale igre je sigurno najmorbidniji deo igre, ali ostavlja i gorak ukus u ustima zbog nedorečenosti.

Za teme kojima se bavi i svet koji pokušava da vam predstavi, The Park je prekratko iskustvo. Svega devedeset minuta je dovoljno da obiđete sve lokacije, isprobate sve vožnje, pročitate svaki članak na koji naidete, a možda i kompletirate sve achievemente. Kraj igre dolazi prerano i ne ostavlja dovoljno prostora da se igra narativno razmaše niti razvije likove, sem dranja za Kalumom koje će vam garantovano izaći na nos kroz desetak minuta. Lokacije, koliko god da su bizarne i



“IGRA SE DOTIČE VRLO OZBILJNIH I MRAČNIH TEMA”



estetski zanimljive, su malobrojne i ostatak igre deluje kao interaktivni loading ekran između ključnih tačaka. Inače, igra se zasniva na MMO naslovu The Secret World odakle je i pozajmljena lokacija Atlantic Island parka i obiluje sitnim referencama na “starijeg brata”. Nije neophodno da ste upoznati sa izvornim materijalom jer je priča za sebe, ali će to svakako pomoći naročito za shvatanje potencijalnog objašnjenja cele avanture.

The Park je igra koja ima “snage” samo za jedan prolaz. Ne samo zbog nezgrapno napisanog scenarija ili neodstatka misterije i suspensea tokom novog prolaza, već i jer ćete sve uspeti da vidite tokom njenog kratkog trajanja. Ovo je još jedna avantura u kojoj je igrač najčešće pasivni posmatrač, sa nekoliko zanimljivih ideja zbog kojih smo

ipak želeli da istražimo svaki kutak i istražimo više o univerzumu u koji je smeštena. Na trenutke nas je podsetila na film Babadook i igru PT, a zbog čega - ostavićemo vama da otkrijete ukoliko budete odlučili i sami da prošetate parkom.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5
GPU: Geforce GTX 760 / AMD Radeon R9 270
RAM: 8GB
HDD: 4GB



PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Funcom
CENA:
13€
RAZVOJNI TIM:
Funcom
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6

- ✓ Atmosfera i lokacije u parku
- ✓ Reference koje će oduševiti igrače The Secret World
- ✗ ...dok ostalima neće ništa značiti
- ✗ Neuverljiva i naivna priča
- ✗ Prekratko, nedorečeno



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

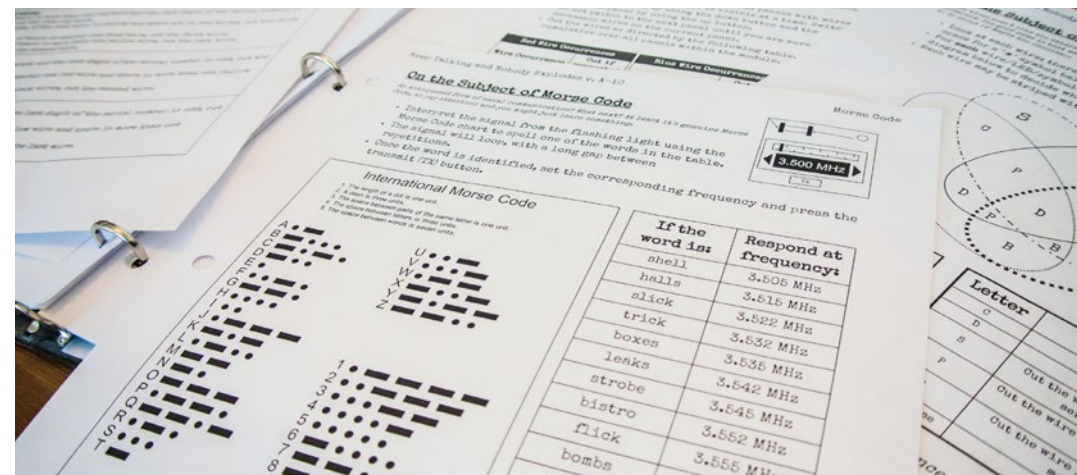
KEEP TALKING and NOBODY EXPLODES

CRVENA.. NE, PLAVA ŽICA!

Dobre ideje ne moraju nužno da nastanu u neakvoj laboratoriji ili u ogromnom studiju. Ne moraju da budu potrošene ogromne količine novca ni vremena. Nekada je dovoljan samo jedan vikend i velike zalihe kafe. Za Steel Crate Games taj vikend je bio prošlogodišnji Global Game Jam na kome su napravili koncept igre za Oculus Rift u kojoj samo jedan igrač vidi dešavanja na ekranu. Taj koncept su tokom nešto više od godinu dana rafinirali i pred nama je rezultat njihovog truda i genijalnosti.

Konačna verzija Keep talking and nobody explodes srećom ne zahteva nikakav VR komplet, ali i dalje je potrebna jedna bitna komponenta - saigrači. Igru je nemoguće igrati solo i biće vam potrebna barem još jedna osoba u istoj sobi ili u susednoj ako vam dovikivanje s kraja na kraj stana ne pravi problem ili, na kraju krajeva, online saigrač sa kojim ćete se čuti preko nekog voip servisa. Naime, u ovoj igri cilj vam je da demontirate bombu. Ali, samo jedan od igrača vidi pomenutu bombu. Ostali mu pomažu tako što će njegove interpretacije elemenata pronalaziti u priručniku (bombmanual.com) i

“UNEZVERENO ĆETE LISTATI MANUAL DOK VREME NEUMORNO ISTIČE”



objašnjavati mu šta dalje da radi. Kako to sve ne bi bilo jednostavno, bomba ima tajmer na sebi koji se ubrzava kad god napravite grešku. Napravite li previše grešaka, dozvolite li da vreme istekne - letite u vazduh (figurativno naravno). Pobeđujete ili gubite kao tim, a svaki od igrača aktivno učestvuje i utiče na konačni ishod, kako bi i trebalo da bude u svakoj dobroj co-op igri. Bombe koje ćete demontirati su uvek smeštene u koferce sa određenim brojem kvadratnih segmenata na kojima su mini igre i puzzle. S obzirom da se zadaci generišu, jedino što ćete znati prilikom pokretanja svake igre je koliko vremena i šansi za greške imate kao i koliko segmenata postoji na bombi. Ključ je upravo u fizičkom delu igre, tj. uputstvu

koje je potrebno odštampati. Svaka od dvadesetak strana ima uputstvo za rešavanje određenih segmenata bombe. Međutim, ta uputstva nisu direktna rešenja zadatak već niz “ako” i “u slučaju da”, sa ne baš malim brojem mogućih rešenja i puteva ka njima. Genijalnost igre leži u tih dvadeset strana, načinu na koji se lagano povećava izazov kao i količina materijala koju ćete morati da obradite tokom jedne, obično petominutne sesije. Vaša grupa će vremenom pronaći načine da brže saopšti neke informacije, gotovo da ćete imati svoj žargon dok budete igrali.

Najbolje od svega je koliko je igra minimalno zahtevna i to ne samo hardverski. Imate li miš sa dva dugmeta

“KOOPERATIVNO DEMONTIRANJE BOMBE GDE SAMO JEDAN IGRAČ SME DA VIDI EKRAN”



ili gamepad, spremni ste za igranje. Čak i da nikad niste igrali video igre, Keep talking će vam momentalno biti jasan. Kada pogledamo težinu kasnijih nivoa, jasno je zašto su autori tako dizajnirali igru i njen interfejs. Neki od zadataka zahtevaju koordinaciju nekoliko igrača, multitaskovanje, a sve to uz opštu galamu. Koliko god da je zabavna, ova igra vas može poprilično stresirati, naročito ukoliko igrate sa takmičarski nastrojenom ekipom i u dužim sesijama. Takođe, preporučujemo da ipak igrate sa najmanje dva saigrača, dok gornji limit igrača ne postoji (autori savetuju da ne igrate sa više od šest igrača).

Keep talking and nobody explodes je igra koju jednostavno morate da probate, video igra koja je istovremeno prava društvena igra, test refleksa i koncentracije. Nijedan video na svetu vam neće dočarati tačan osećaj igranja, dok unezvereno prelistavate stranice sa šemama i uputstvima ili dok čekate saigrača da vam javi rešenje a sekunde neumorno ističu sa sata na bombi.

Nabavite svoj primerak, pozovite prijatelje, komšije i kolege, odšampajte uputstvo i zaronite u jedno od najzujbunljivijih kooperativnih iskustava svih vremena. I pričajte, nikako nemojte prestati da pričate. Jer dokle god pričate, niko neće eksplodirati.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel/AMD Dualcore 2GHz
GPU: DirectX 9
RAM: 2GB
HDD: 600MB

KOD ZA IGRO USTUPIO



Steel Crate
Games

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Steel Crate Games
CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
Steel Crate Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8.5

- ✓ Originalan koncept
- ✓ Odlično dozirana težina
- ✓ Sa jednom kopijom može da igra veliki broj igrača
- ✗ Nekim igračima će biti previše stresno
- ✗ Težina pojedinih zadataka



Autor: Luka Zlatić

REVIEW

Go! Go! Nippon! 2015

Big in Japan

Putovanje u Japan je mnogima svojevrsno hodočašće. Želja da se poseti zemlja koja nam je donela anime, mange i specifične video igre, kao i otaku subkulturu povezuje ljude iz svih krajeva planete. Sa razvojem interneta, boljim protokom informacija i jeftinijim avionskim kartama, mnogi su doživeli svoj san i posetili Tokio, Kjoto, Kamakuru i mnoga druga mesta širom Zemlje Izlazećeg Sunca. Ali, mnogi i dalje sa setom gledaju u daljinu i čekaju dan kada će krenuti na taj put. Vreme do tada ispunjavaju uživajući u virtuelnim prizorima ovog božanskog mesta, u koje spada i igra Go! Go! Nippon! My First Trip to Japan, sa sve dodatkom koji nosi 2015. godinu u svom nazivu.

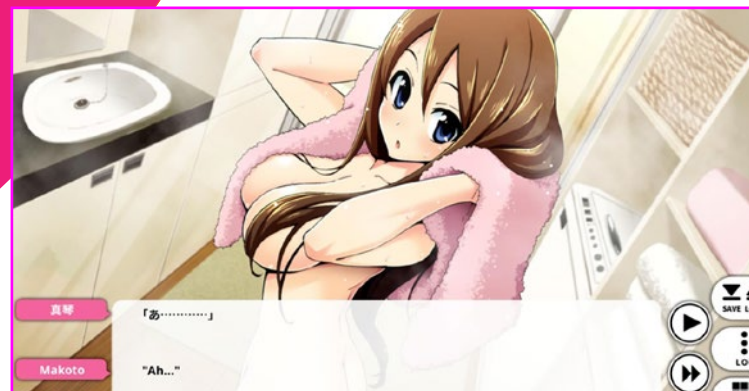
Članovi redakcije koji su proveli neko vreme u Japanu su sa zebnjom startovali ovaj veseli naslov i prepustili mu se sa

skoro dečijom radoznalošću i iskrenom željom da budu oduševljeni.

Dočekala nas je naizgled klasična vizuelna novela sa gomilom introspektivnih komentara glavnog lika (kome možete dodeliti ime, zemlju iz koje dolazi, pa čak i podseiti konverziju jena u valutu koja vam odgovara, kako biste znali koliko para ste bacili na nedelju dana Japana). Sve počinje u avionu, nakon neprospavanog leta, dok se bližite sletanju na aerodrom Narita. Nakon kupljenja prtljaga, krećete u potragu za Makotom i Akirom, internet drugarima kojima idete u goste.

Veličanstveno iznenađenje čeka vas na samom startu, i pored vaskolikog interneta, glavni lik nije imao pojma da Akira i Makoto nisu drugari, već drugarice – sestrice, obe preslatke u standardnom manganime stilu, a Makoto pored lepog

lica krasi i par ogromnih grudi. Već tu smo primetili značajnu prednost ove igre nad pravim putovanjem u Japan. Prvi domaćin potpisnika ovih redova se takođe zove Makoto, ali nije propupela tinejdžerka, nego simpatični proćelavi gospodin u kasnim tridesetim godinama života. Avaj, skakutave (nakon dodatih animacija u 2015 DLC-u) grudi mladahe Makoto su maltene jedina prednost koju GoGo Tokio ima u odnosu na onaj pravi. Igra je podeljena na sedam dana, koliko glavni lik može da ostane u Japanu, a tokom kojih ćete šablonski birati lokaciju koju želite da posetite, a na kojoj će vam vodič biti jedna od ili obe sestre. Već nakon hajkinga po planini Takao, koje smo ispratili komentarima „Jao, pentrah se ovuda! Bilo je tako vrh!“ ili „Stvarno je istina da sredovečne gospođe radosno cvrkuču „Konnichiwa, konnichiwa!“ kada prolazite pored njih na vrhu planinice...“,



primetili smo određene negativne osobine ove igre.

Iako je grafika simpatična i slike predela koje posećujete verno (ako izuzmemo izbegavanje copyrightovanih materijala) oslikavaju stvarnost (što se može proveriti i jednostavnim klikom na opciju show photo, koja je uvek dostupna, a koja će vas prebaciti na sliku lokacije na google mapsu), svaki dan je prilično siromašan što se sadržaja tiče. Tri do četiri sličice po lokaciji jednostavno nisu dovoljne da zadovolje igrača/putnika namernika. Još gori je nedostatak interaktivnosti, koja se svodi na beskrajno klikanje kroz ne preterano duhovite dijaloge, koji se često svode i samo na uzdisanje ili ćutanje prebrzo zaljubljenih tinejdžera u polu neprijatnim situacijama. Čak ni te situacije nisu toliko neprijatne da bi igra uhvatila pun zamah i motivisala pritaženog perverznejaka da je odigra, odnosno isključke, do kraja.

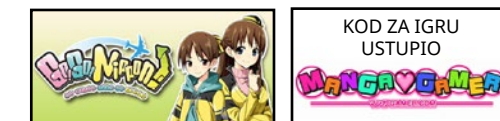
Ipak, iako su većinom opšte poznate, informacije koje možete saznati o značajnim lokacijama u blizini Tokija, kao i sitnice o životu u Japanu su zaista

simpatično prezentovane i svakako čine najbolju stvar u ovoj igri. Kako je nemoguće posetiti sva moguća mesta u ograničenom trajanju igre, možda ćete je preći i par puta, kako biste em posetili svaki kutak, em možda doživeli romansu sa drugom od dve šarmantne domaćice.

Opet, moguće je da će jednostavni nedostatak kvaliteta u samoj igri, biti dovoljan da nakon jednog proigravanja, potpuno odustanete i započnete skupljanje para za pravi put u Tokio i druženje sa nekim drugim Makotom i Akirom. Što je i naša preporuka.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP
CPU: 1.4 GHz
GPU: bilo šta sa 64 MB RAM-a
RAM: 256 MB
HDD: 400 MB



PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
MangaGamer
CENA:
15 €

RAZVOJNI TIM:
Overdrive
TESTIRANO NA:
PC

OCENA 6.5

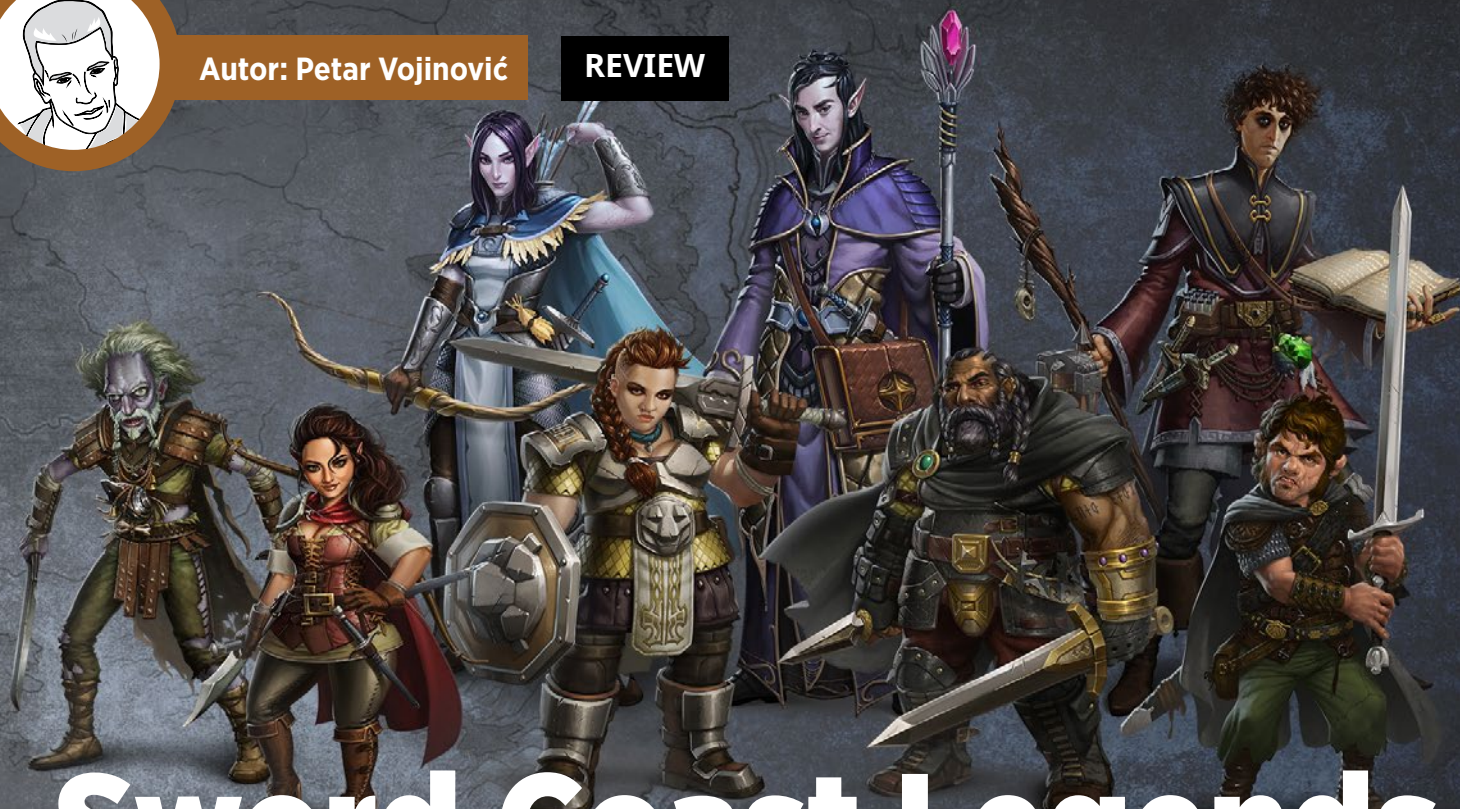
- ✓ Gomila simpatičnih informacija o Japanu
- ✓ Povremeno jako lepe sličice
- ✓ Mogućnost da na Google Mapsu vidite lokacije u kojima ste u igri
- ✗ Informacije su prilično opšte poznate
- ✗ Vrlo malo interakcije
- ✗ Previše filler sličica





Autor: Petar Vojinović

REVIEW



Sword Coast Legends

Dungeons and Dragons bez kockica

Kad su momci iz kompanije N-Space najavili novu igru smeštenu u svet Dungeons and Dragons izazvali su salvu oduševljenja kod die-hard fanova pomenutog fantazijskog okruženja. Igra je reklamirana na sav glas kao naslednik fantastičnih serijala Baldur's Gate i Neverwinter Nights koja poseduje DM modul za pravljenje kampanja, tamnica, kvestova, opsežan sistem klasa, beskonačno mnogo čudovišta koje krase Dungeon Master's Guide kao i verno prenešena pravila iz poslednje, pete edicije. Nažalost po izlasku salva oduševljenja je prerasla je iz neverice do očajanja, a velika razočaranja zamenila su velika očekivanja. O čemu je reč? Sword Coast Legends poseduje kako kampanju za jednog igrača tako i multiplejer opciju koju možete rabiti kao igrač i Dungeon Master, o čemu će biti više reči kasnije. Kampanja za jednog igrača stavlja vas u poziciju jednog od pripadnika viteškog reda Goruće Zore koji se iznenada našao pod napadom drugih vitezova koji sumnjiče pomenuti red za saradnju sa demonima, pretpostavka koja se vrlo lako može pokazati istinitom pošto svi vitezovi i ostali, uključujući i vas već neko vreme imaju izuzetno mračne noćne more. Kroz kampanju vodićete grupu avanturista u potrazi za

odgovorima ko i zašto vas napadaju i šta vi možete da učinite povodom toga, a ako uspete da dođete do kvalitetne opreme u vidu oružja sa bonus štetom, oklopom i opremom sa otpornošću na razne magijske napade nećete imati više poteškoća da je završite. Bez obzira na to što je kampanja za jednog igrača bezukusna, klišeizirana i plitka ona je samo uvod u ono što je trebalo da bude najjači aspekt igre – igranje u više igrača, a upravo je to ono gde je Sword Coast Legends najviše i podbacio.

U multiplejer kampanji formirate svog lika od ponuđenih standardnih rasa kao što su: Human, Elf, Dwarf, Half-Elf, Halfling i klasa: Fighter, Paladin, Wizard, Cleric, Rogue, a prvo razočaranje dolazi u vidu toga da su izostavljene uobičajene D&D rase i klase pa možete slobodno da zaboravite na Half-Orcove i Gnomove, a nećete videti ni Barbariane, Druide niti Monke. Nije nam jasno iz kog razloga su se momci iz kompanije N-Space za ovakav potez ali činjenica da u igru koja je najavljena kao „verno prenešeno D&D iskustvo u računarsku igru“ nisu inkorporirane one rase i klase koje se smatraju standardnim ekvivalentno samoupucavanjem u koleno. Ali čekajte jer tu nije kraj! Igra ne poseduje mogućnost multiklasovanja, bacači magija

ne moraju da „odspavaju“ da bi popunili svoje spell bookove, osobine i magije se bacaju po principu cooldownova, a umiranje u igri ne penalizuje igrača ni na koji način i dovoljno je da vas drugi igrač „podigne“ i možete nastaviti borbu. Sama borba više liči na hack'n'slash fest i više podseća taktički na Diablo, a manje na Baldur's Gate. Većinu istih završavaćete klikanjem na protivnika i bezumnim zamahivanjem mačem ili nekim drugim sredstvom dok isti ne kaže gecrk, a borbena strategija svodiće se na povremene dogovore sa saigračima o tome gde treba da stane tenk i ko će povući naredni talas neprijatelja. Ako se na to doda činjenica da svi neprijatelji jačaju na osnovu prosečnog nivoa družine dolazi do čudnih situacija da Paladin 15-tog nivoa koji nije imao sreću sa opremom ima više problema da ubije istu grupu kostura nego što je imao na prvom. Pored svega toga vrlo je diskutabilna mehanika lootovanja, odnosno nepostojanje iste. Naime, svaki komad opreme, oružja, novac i slično koji ispadne od ubijenog protivnika može biti pokupljen od strane bilo kog igrača bez ograničenja što dovodi do neprijatnih situacija da igra favorizuje klase koje se bore prsa u prsa imajući u vidu da veliki broj igrača skuplja opremu po navici bez mogućnosti da istu koristi zanemarujući ideju da bi



“GLUPI ZMAJU!”

eventualno njihovi saborci (!) možda imali korist od iste.

Drugi način za konzumiranje multiplejer aspekta igre je Dungeon Master mod. DM mod vas stavlja u poziciju „naratora“ koji ima na raspolaganju alat za pravljenje tamnica, kvestova ili celokupnih kampanja. Iako na papiru ovo zvuči fantastično alati su, ipak, užasno ograničeni. Tamnice je nemoguće praviti polje po polje ili sobu po sobu već se regenerišu na osnovu zadatih parametara veličine, kompleksnosti i tipa, a jedino je moguće manipulirati već postavljenim „encounter“ tokenima dodavanjem novih protivnika, zamki i sličnim drangulijama. Čudovišta je moguće menjati i prilagođavati dodavanjem novih magija i skupova osobina koje pomenuti zlikovac može da koristi, a situacija postaje tragikomična pošto je recimo moguće dati dvoručni mač Dark Elf sveštenici ali je nemoguće promeniti oklop van cloth okvira. Ah, da – Lolth, primarna boginja mračnih

vilovnjaka je izostavljena iz igre. Zaštooooo-oo-o? Razne tamnice moguće je logički spojiti u kampanju dodavanjem raznih kvestova koji će navoditi igrače da posete ovu ili onu lokaciju u potrazi za određenim predmetima ili sa namerom da nekom imenovanom zlikovcu oduzmu život. Ne lezi vraže, kvestovi su ograničeni i ne postoji mogućnost grananja i samim time bilo kakva kompleksnost pada u vodu, a sve se svodi na „Yes, we accept.“ i na „No, we don't accept.“

Sword Coast Legends je polu-korektno odrađena igra sa prilično dobrom grafikom koja će vas podsetiti na starije izometrijske RPG hitove i koja ne ispunjava ni pola od obećanog. U slučaju da ste strpljiv DM ili imate grupu prijatelja sa kojom ćete podeliti iskustvo koje igra nudi očekujte dobru zabavu, a sve preko toga visi na dugačkom štapu. Ako se N-Space ne potruđi i ne ispravi kamaru nelogičnosti, Sword Coast Legends će vrlo brzo pasti u zaborav. Ko bude želeo da igra D&D odlučiće se

pre za pen'n'paper varijantu gde je sama mašta gornja granica, a bataliće SCL jer zašto trošiti vreme na toliko polovični Dungeons and Dragons da je od nje ostao samo Dungeons. Ne, ne šalim se – u igri ne postoji niti jedan zmaj. Šteta.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Core i5-2500K 3.3GHz
Phenom II X6 1100T
GPU: GeForce GTX 160
Radeon R9 270X
RAM: 8 GB
HDD: 20 GB



PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Digital Extremes
CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
N-Space
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

5.5

✓ Prijatna grafika i dobar voice acting
✓ Prisutan DM modul

✗ Nedostatak osnovnih elemenata D&D igre
✗ Preograničen DM modul





Autor: Luka Zlatić

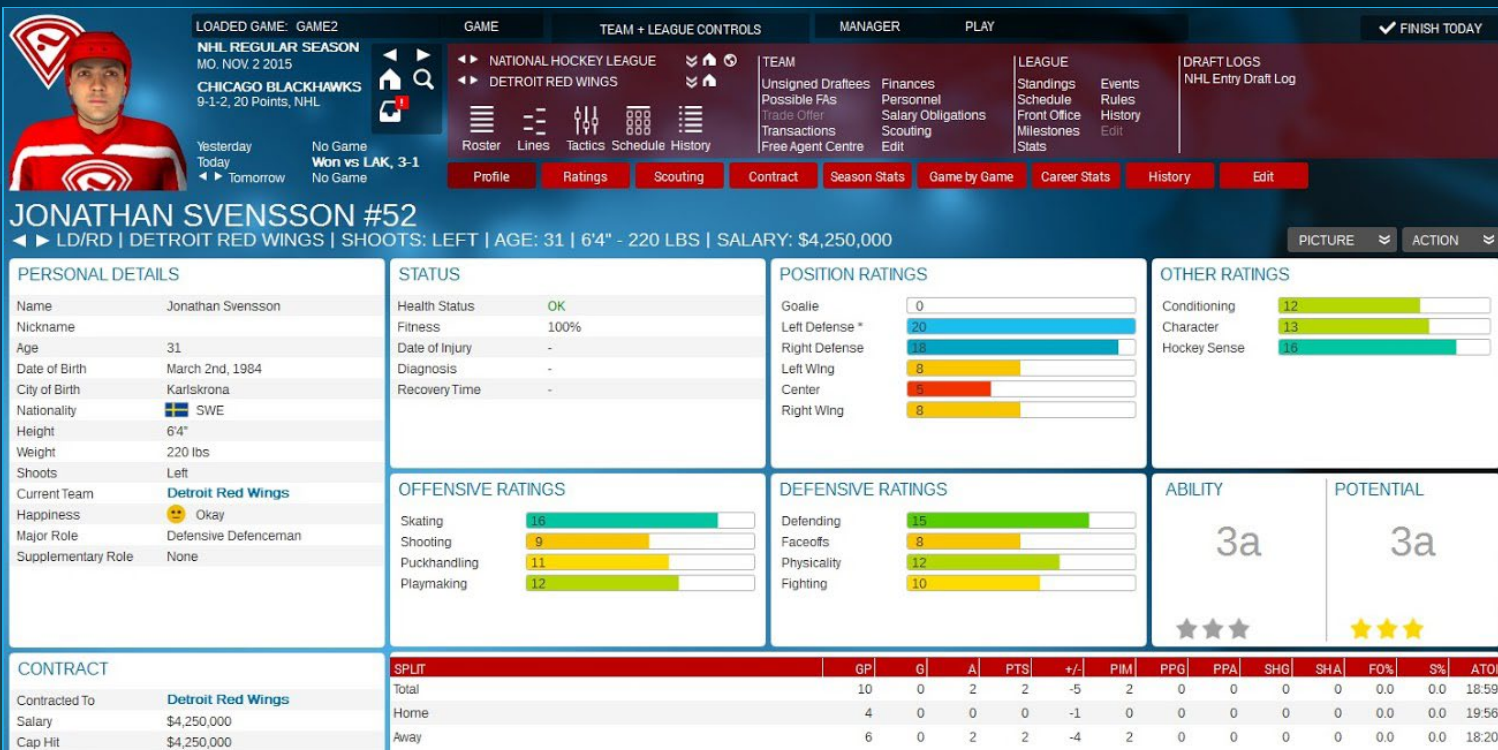
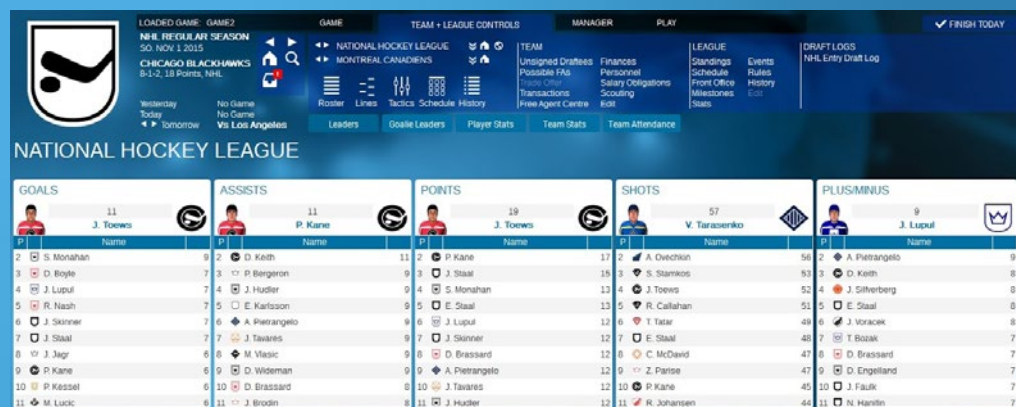
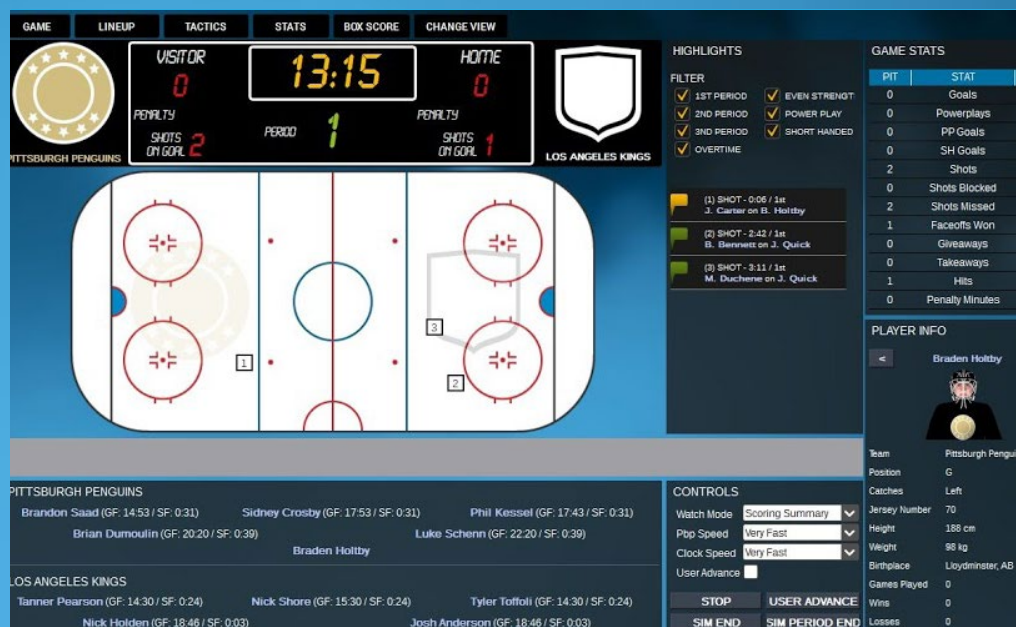
REVIEW



Oklopnici se vraćaju na led, a menadžer u ložu

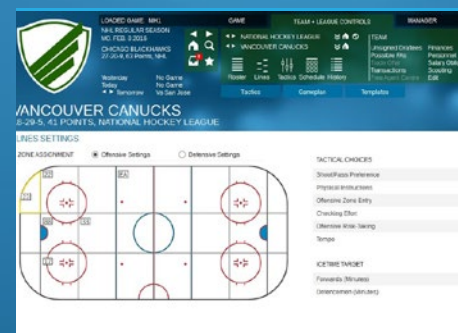
Godinama smo (nas par desetina u Srbiji) patili za kvalitetnim hokejaškim menadžerom, a onda smo u godinu dana dobili tri odlične igre koje se bave ovim sportom. Najnovija je ujedno i najbolja, a sada ćemo vam objasniti i zašto. Ekipe iz Out of the Park Developmenta već godinama, u određenim krugovima (najviše u Americi), važi za tvorce najbolje menadžerske simulacije. Ne, nije u pitanju sjajni Football Manager, nego Out of the Park Baseball. Prošle godine su odlučili da se okušaju u još jednom sportu koji na našim prostorima nije naročito popularan i opet su uspjeli da naprave vrh igrice. Franchise Hockey Manager 2014 je imao dubinu, zaraznost i ono nešto što super igre imaju, a niko ne zna šta je. Ali je imao i mnoge dečije bolesti...

Franchise Hockey Manager 2 ispravlja gomilu tih bolesti, zadržava sve što je prethodni deo činilo kulturnim hitom i izlazi na leđenu ploču spreman da oduševi sve ljubitelje hokeja i menadžerskih simulacija. Već prvo paljenje igre nas je strefilo poput neočekivanog bodičeka – za razliku od prošlogodišnjeg amaterskog izgleda interfejsa, ovoga puta pred nama je upeglana, profesionalnija verzija koja podseća na OOTP Baseball. Iako je potreban kraći period privikavanja, svako ko je iole iskusan u menadžerskim simulacijama će i pre prve utakmice potpuno kontrolisati sve aspekte svog



hokejaškog kluba iz jedne od mnogih svetskih liga.

Tradicionalno smo se bacili na vođenje Pingvina iz Picburga od mnogih plejof razočarenja kojima su skloni u poslednjih par godina, do prave hokejaške dinastije koja nekoliko godina za redom osvaja kup lorda Stenlija. Prvi korak je bilo rešavanje budžeta ekipe, odnosno zahvaljivanje nekolicini igrača koji su već isluženi, a koštaju previše, kao i dovođenje mladih, a talentovanih momaka koji će biti prava podrška Krozbiu i Malkinu. Srećom, to nije bilo lako kao u prošloj verziji (mada je i dalje lakše nego u stvarnosti), pa su nas željeni trejdovi koštali mnogo pikova sa buduća dva drafta. Pritom, nismo uspjeli da zvučemo kosku Edmontonu i maznemo im Konora MekDejvida. Konačno zadovoljni sastavom prvog tima i donekle stajemo na farmi u Vilks-Beru protutnjali smo kroz pripremni period, postavili sve moguće taktike i treninge – što uopšte nije bio lak posao, pošto opcija ima zaista mnogo, pa i dalje nismo baš 100% sigurni da sve radimo kako bi trebalo, ali nije lako biti mlad menadžer na tako važnoj poziciji...



I... Došlo je vreme za prvu NHL utakmicu. Prvo malo razočarenje je izgled same utakmice, koji ipak nešto više podseća na prošlogodišnji FHM, nego na OOTPB, odnosno blago zaostaje za prezentacijom u kojoj smo do tada uživali. Ipak, iako vizuelni nivo nije vrhunski, prikaz utakmica nam pruža sve željene informacije na pravi način i daje dovoljno prostora da reagujemo na dešavanja sa leđa mnoštvom ponuđenih opcija. Legendarna zaraznost teksta koji opisuje šta se dešava na terenu, koja nas drži prikovanim za monitore još od Championship Managera, ni ovde nije zakazala, pa smo sa uživanjem odigrali prvu i još mnogo utakmica.

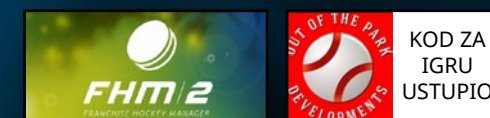
OOTP ekipa vredno, iz dana u dan, radi na sitnijim ispravkama i peglanju bagova, kojih još uvek ima. Iako nismo naleteli ni na šta što bi moglo da upropasti započetu karijeru, dešavalo nam se da izletimo iz igre i moramo da nastavljamo od snimljene pozicije. Te sitne boljke su i najveća mana igre, ali, očekujemo da one najkrupnije uskoro budu potpuno izbačene.

Sve što smo, nakon oduševljenja FHM14-icom, očekivali se ostvarilo, pa možda i više od toga. FHM 2 je najbolji hokejaški menadžer ikad (u ljutoj konkurenciji!), a ima još prostora da napreduje. Avaj, mnogi čitaoci ovih redova, koji nisu fanovi hokeja, sada verovatno klimaju glavom u neverici i misle „Šta sve ovi ludaci iz Pleja neće odigrati?“, ali kada bi samo probali Franchise Hockey Manager 2, sva je prilika da bi nam se pridružili na zagrejanom klupi/svečanoj loži neke od legendarnih NHL franšiza.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP
CPU: 1 GHz
GPU: 1024x768 display
RAM: 2 GB
HDD: 5 GB



PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Out of the Park
Developments

CENA:
37 €

RAZVOJNI TIM:
Out of the Park
Developments

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

✓ Gomila poboljšanja u odnosu na prošlu verziju

✓ Funkcionalan i lep interfejs, brzina i složenost

✗ Trejdovi i dalje umeju da budu nerealni

✗ Sitniji bagovi



Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

RENOWNED EXPLORERS

Dr. Livingston, I presume

Renowned Explorers: International Society je potezna strategija i dolazi nam iz malog holandskog studija koji je ranije ove godine izbacio igru po imenu Reus, koja je dobila dobre ocene i od gejmera, i od kritičara. Da li će i ova igra proći uspešno, ostaje da se vidi, a da li ćete je vi probati, mi ćemo pokušati da vas ubedimo, pošto se nama igra prilično svidela.

Igra vas smešta u uzbudljivi svet istraživača, koji po svetu otkrivaju skrivene iskopine, stižući slavu i prestiž koji uz to ide. Na tom putovanju ima mnogo prepreka i opasnosti različitih oblika, a na vama je da sve to pređete i

postanete najbolji u svom poslu. Na početku imate izbor između dva moda igranja, Discovery i Adventure. Prvi je lakši i dopušta igraču da pokuša da prođe neki sektor, u slučaju da nije iz prva uspeo. Drugi mod, međutim, je za ljude bez straha, koji idu na sve ili ništa, jer kad jednom napravite grešku, to vam je to. Takođe treba naglasiti da je početna težina igre nameštena na Hard, što se ne viđa često, tako da ako ne želite odmah da krenete da čupate kosu i da se zadržavate dugo na jednoj „misiji“, obratite pažnju pri započinjanju igre. Nakon toga, igra vas prebacuje u sedište istraživača, gde ćete odabrati vaš tim. Mogući članovi su podeljeni u četiri

kategorije: Scientist, Scout, Fighter i Speaker, i svaka grupa ima svoje prednosti i mane. Vaš tim se sastoji od tri člana, vođe i dva pratioca. Kada tek započnete igru, moći ćete da odaberete mali broj istraživača za mesto vođe, ali ćete kroz igru tu opciju otključati i za ostale likove. Igra ne stavlja ograničenja po pitanju likova koje možete staviti u tim, tako da ako želite, možete imati tri borca ili tri naučnika u timu, na vama je da izaberete. Takođe, pri odabiru jednog lika, sa strane će vam izaći njegove prednosti i slabosti, kao i sa kim je dobro uigran, tako da vam i to može pomoći pri odabiru. Kada ste sredili vaš tim, vreme je da se započne avantura i otkriju blaga. Možete izabrati kratak tutorial na početku, ili učiti kroz igru. Pošto igra podseća po mehanici na HoM&M i Stratego, moraćete da obratite pažnju na neke stvari tokom istraživanja. Kao prvo, kretanje po mapi vam je ograničeno zalihami hrane, i svako pomeranje od tačke A do tačke B je označeno količinom hrane koju morate utrošiti za to, tako da morate dobro da isplanirate kojim putem ćete ići do cilja misije. Na tim putevima vas čekaju razne stvari, od hrane i drugih potrepština, do skrivenih blaga i drugih skrivenih iskopina i zaboravljenih civilizacija. Ali takođe vas put može odvesti u opasnost, banditi vas mogu napasti, ili vas je neko pleme koje ste posmatrali sa strane otkrilo, i ne sviđa



“U PRVIH MESEC DANA, IZDAVAČI SU VEĆ IZBACILI 5 “ZAKRPA” ZA IGRU, POKAZAVŠI DA SLUŠAJU IGRAČE I NJIHOVE ZAHTEVE”

im se vaše prisustvo. Pored svega toga, biće i situacija gde će se koristiti posebne veštine koje poseduju članovi svake klase, koje će dodatno otvoriti neke nove avanture, što vas tera da igru pređete više puta i uvek sa drugom ekipom. U ovakvim situacijama, igra će vam pokazati koji od vaših članova ima najveće šanse da uradi šta je potrebno, i ako je šansa za uspeh manja od 100%, pojaviće se slot mašina koja će odlučiti vašu sreću i uspeh. Šta odvaja ovu igru od drugih je njen sistem borbe. Svaku bitku možete završiti na više načina, to opet u zavisnosti od vašeg tima i njihovih vrlina. Borba je zasnovana na takozvanom papir-kamen-makaze sistemu, gde je jedan stil jači od drugog, ali slabiji od prvog, i tako u krug. Tri stila borbe koji postoje u igri su Agresive, Friendly i Devious. Prvi kao što i samo ime kaže se zasniva na čistoj snazi i fizičkoj moći. Friendly je drugačiji pristup potpuno, gde će vaš lik pohvalama i komplimentima pokušati da odgovori neprijatelja od daljeg napada, i čak ih pridobiti na vašu stranu. I na kraju tu je Devious, gde uvredama, strahom i podmuklošću pokušavate da

razbesnite protivnika, da se izgube u ljutnji, i tako ih oslabite i pobedite. Svaki način na koji pobedite ima svoje bonuse, pa tako možete izabrati da budete prijatelji sa banditima koji pokušavaju da vas opljačkaju, rizikujući da vas oni izbodu, ali ako uspete, na kraju će vam možda ostaviti neko blago koje su ranije nekome drugom uzeli. Ili može jedna bakica da šarmira ogromnu gorilu i tako je oslabi, dok je vojnik sa druge strane napada brutalnom snagom. Veliki broj kombinacija i načina kako pobediti izvući će iz vas stratega i naterati vas da dobro razmislite kako da najbolje iskoristite vaš tim.

Po završetku svake misije, pogledaćete vesti o vašem putovanju u novinama, kao i trenutno stanje na listi najvećih svetskih istraživača (naravno, vi krećete sa dna). Takođe, sva otkrića i blaga će se staviti u vaš inventar, gde ih možete trošiti za dalje razvijanje vaših likova, kao i za njihovu opremu i pomoćnike. Tako da možete otići do Berlina, gde ćete održati predavanje na univerzitetu i tako zaraditi skill poene da utrošite da steknete novo



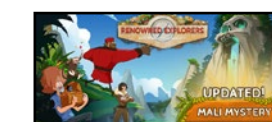
znanje. Ili možda do Stokholma, gde ćete unajmiti pomoćnike koji će vam davati dodatne bonuse. Ili možda da svratite do Moskve, da potrošite svo to zlato i opremite vašu ekipu za buduće avanture, i tako dođete do titule najvećeg istraživača na svetu.

Igra je smeštena u prošlosti, i lepo je dočarana šarenolikom crtanom grafikom, koja podseća na mešavinu The Curse of Monkeez Island i Deponia grafike. Vaš tim ćete tokom putovanja na mapi videti kao male mrave koji idu od jedne do druge tačke, dok će bojno polje biti zumirano, i „podeljeno“ na heksagonalna polja po kojima se likovi kreću. Sam okršaj će biti još dodatno zumiran, gde ćete moći videti akciju i reakciju dva aktera koji učestvuju. Muzika i zvučni efekti su lepo ukomponovani, i interesantno je što u igri gde se borite rečima nijedan lik ne priča, već su pohvale ili uvrede prikazane kroz oblačiće sa slikama, kao u stripovima.

Renowned Explorers: International Society je odlična igra, koja će vas ili oduševiti i naterati da igrate iznova, ili ćete počupati kosu zbog nje jer ne možete da se sprijateljite sa vukovima koji vas pojedu svaki put kad im priđete. U svakom slučaju, čak i jedno igranje će biti dovoljno da vidite da je ovo zaista interesantna igra, koja će vas kroz zabavu naterati da razmišljate i istražujete.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: AMD Triple-Core / Intel Dual-Core 3.2 GHz
GPU: AMD Radeon HD4850, NVIDIA GeForce GTS 250
RAM: 4 GB RAM
HDD: 1 GB



KOD ZA IGRU
USTUPIO:
Abbey Games

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Abbey Games

CENA:
20 €

RAZVOJNI TIM:
Abbey Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

✓ Lepa crtana grafika

✓ Interesantan sistem borbe

✓ Šaljivost

✗ Veoma izazovno, ponekad i preteško

Autor: Bojan Jovanović

Starcraft



Blizzard je studio koji nije potrebno posebno predstavljati. Poznati ne baš kao inovatori već ekipa sposobna da neki poznati koncept dovede gotovo do savršenstva, svoju karijeru su gradili devedesetih godina serijalima Warcraft i Diablo. Sredinom 1998. godine izdaju Starcraft i prave revoluciju u žanru ali i eSports sceni.

Starcraft je smešten u daleki 25. vek u Korpulu sektor u udaljenom kraju naše galaksije. Vanzemaljska invazija ljudske kolonije pokreće opšti rat u kome ćete učestvovati kroz tri kampanje sa isto toliko zaraćenih strana - Terrani, tojest ljudi prognani sa Zemlje, insektoidni Zergovi koji su ličili na kombinaciju Tiranida iz Warhammer 40k i Aliena iz istoimenog filma i Protosi, humanoidni vanzemaljci

sa naprednom tehnologijom i psioničkim moćima. Svaka od ovih rasa je imala drastično drugačiji način na koji ste ih igrali kao i taktičke mogućnosti i smatra se da je upravo Starcraft uveo asimetričnost u strateške igre. Pritom je Blizzard konstantno radio na balansiranju igre kako se nijednoj frakciji ne bi dala prednost u odnosu na ostale.

Za razliku od Warcrafta, priča u Starcraftu je bila znatno mračnija, sa ozbiljnijim tonom i, za svoje vreme, bogatom produkcijom. Sada već poznati Blizzardovski kvalitet ogledao se odličnim sinematicima, vrhunskoj muzici i odzivima jedinica koji će vam se urezati u mali mozak. Teško je odlučiti šta je legendarnije - čuvena Terran tema ili odzivi Džima Rejnora i Kerigan. Inače, postoje glasine da je Starcraft trebalo

da bude Warhammer 40k igra te zato veliki broj jedinica podseća na likove iz Games Workshop naslova, ali je realnost da je Blizzard samo bio inspirisan tim univerzumom i možda ponešto "pozajmio".

Veoma važni deo igre je bio njen multiplayer. U vreme kada su serveri uglavnom bili organizovani od komune igrača, Starcraft je imao centralizovani Battle.net server koji nam je danas vrlo dobro poznat. Veliki kompetitivni potencijal igre ubrzo su videli organizatori turnira i liga i postepeno su rasli i fondovi nagrada, kao i masivnost takmičenja. Starcraft je i kod nas imao jaku scenu, mada nikada blizu nagradnom fondu inostranih turnira koji su dostizali i do 100 hiljada dolara.

Iako je igra imala svetsku slavu, sigurno

nigde nije stekla popularnost kao u Južnoj Koreji. Starcraft je kod Koreanaca postao ne samo kult, već nacionalni sport. Igrali su je svi, imala je prenos na specijalizovanim televizijskim kanalima i najposećenije turnire, a čak je i vojska imala posebne treninge u Starcraftu. Ne smemo zaboraviti ni čuvenu izreku - ako želite da zaprosite Koreanku prvo morate pobediti njenog oca u Starcraftu. Južnokorejska opsesija Starcraftom je iznedrila neke od najboljih igrača svih vremena koje zapadnjaci jednostavno nisu uspevali da pobede i koji su već brzu igru uspevali da podignu do neslučenih nivoa. Uostalom, kada se na nacionalnoj televiziji pojavi reklama u kojoj se Hidralisk vozi putničkim avionom, jasno je koliki je uticaj igra ostavila na pop kulturu jednog naroda.

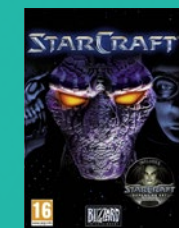
1999. godine Blizzard je izdao ekspanziju Brood War kojom je Starcraft definitivno postavio na tron strateških igara i čiji je broj prodatih kopija vrlo brzo sustigao osnovnu igru. Ekspanzija je bila pun pogodak, sa još tri poglavlja priče (po jednim za svaku rasu), brojnim novim jedinicama i dodatnim balansiranjem kompletne igre. U najavi je bila i spin-off akciona igra Ghost, ali je posle nekoliko godina odlaganja, na kraju i otkazana, delom i zbog negodovanja fanova jer je trebalo da bude konzolna ekskluziva.

Više od jedne decenije kasnije, tačnije 2010. godine, Starcraft je dobio dugo očekivani



punokrvni nastavak. Wings of Liberty je bilo prvo poglavlje trilogije i u fokusu je imalo igranje sa Terranima u kampanji nezanemarljive dužine. Par godina kasnije je usledio zergovski nastavak Heart of The Swarm, a Protoss finale nas očekuje krajem ove godine pod imenom Legacy of the Void.

Starcraft je ostavio ogroman trag u istoriji video igara, od svog žanra do esport scene i brojnih referenci u pop kulturi. Možda danas nije globalni fenomen kao nekada, ali nema sumnje da je i dalje jedna od najboljih real time strategija koje možete odigrati. Za kraj nam ostaje samo - En taro tasadar, zerg rush kekeke!



RAZVOJNI TIM
Blizzard Entertainment

IZDAVAČ:
Blizzard Entertainment

GODINA IZLASKA:
1998.

PLATFORMA:
PC

TEST PLATFORMA:
PC


Keith Hennessey,

Senior Communications Manager

Turtle Beach

Imali smo priliku da porazgovaramo sa Keith Hennesseyjem, čovekom zaduženim za komunikaciju sa medijima pri Turtle Beach-u. Ova interesantna američka kompanija koja je počela sa radom kao proizvođač muzičkih kartica i slušalica još tokom osamdesetih, u poslednje vreme je sve više prisutna na gaming i eSports sceni i sa drugim uređajima osim slušalica. Iskoristili smo priliku da sa Keithom popričamo o kompaniji i njihovim aktuelnim proizvodima.

Za razliku od ostalih kompanija koje proizvode gejming opremu, Turtle Beach dolazi sa karakterističnom pozadinom vezanom za muziku i audio. Kakve prednosti ovo donosi vašim proizvodima?

Što se duže bavite nečim veća je tendencija da se razvijete u tome, mi smo u ovom poslu već 40 godina tako da imamo dosta iskustva. Videli smo dosta promena u gejming sektoru, uključujući i promene na konzolama, tako da su se naši inženjeri naoružali znanjem koje im omogućava da izvuku najbolje iz naših proizvoda. Zahvaljujući tome, vrlo često predstavljamo lidere na tržištu po pitanju novih tehnologij i dodataka.

Da li verujete da slušalice namenjene profesionalnim igračima povećavaju potražnju za gejmerskim slušalicama uopšte? Kakav je vaš stav o porastu e-sportova i da li vi podržavate e-sport timove i/ili igrače?

Kao i kod gotovo svakog drugog proizvoda, "glavni" proizvod kompanije je onaj koji najviše privlači pažnju. Naše popularne slušalice iz serije Seven, koje su namenjene za takmičenja, su u prodaji već nekoliko godina i predstavljaju prvi izbor pri odabiru



slušalica mnogih profesionalnih gejmera. Međutim, pokušali smo da napravimo opciju za svakoga, pa su tako na primer PX22 slušalice povoljnije, ali i dalje poseduju MLG pečat odobrenja kvaliteta. Što se tiče e-sporta, on nastavlja da raste neverovatnom brzinom, i bilo bi veoma neodgovorno sa naše strane kada ne bismo obraćali pažnju na ove trendove i načine na koje bi se uključili u njih. Mi imamo partnerstva poput onih sa MLG-om i Twitch-om, a održali smo i seriju Heroes Of the Storm takmičenja u saradnji sa DreamHack-om.

Poznato nam je da imate neke specifične proizvode dizajnirane sa ciljem da povećaju nivo igre takmičarskih timova, kao što je EarForce Tournament mikseta. Da li imate povratne informacije od profesionalnih e-sport igrača o tome kako ovi proizvodi utiču na njihovu igru?

Drago mi je što ste spomenuli miksete za takmičenje s obzirom da mi to daje mogućnost da govorim o našoj novoj mikseti! Proveli smo dosta vremena razvijajući ja u saradnji sa pro-gejmerima. Možda ste videli prototip miksete na E3-u, veoma je kompaktan.

Mislimo da je intuitivan izbor za e-sport takmičare, kao i onih koji igraju u kući. Pre izrade samog proizvoda, sprovedi smo veliko testiranje u saradnji sa pro-igračima, u nadi da će ovaj produkt postati bitan deo njihove postavke za takmičenje.

Uvek postoji dilema prilikom izbora žičanih i bežičnih slušalica. Naravno, mnogo je udobnije sedeti ispred TV u dnevnom boravku sa bežičnim slušalicama, ali profesionalni igrači uglavnom koriste žičane. Da li smatrate da će u jednom trenutku bežične zadovoljavati potrebe igrača ili će „hardkor“ publika uvek zahtevati žične slušalice?

Kada radite u okruženju sa mnogo bežičnih uređaja u neposrednoj blizini, onda uvek postoji tendencija da se pojave i neke smetnje, stoga verujem da će žičane slušalice biti prioritetan izbor igrača u doglednoj budućnosti. E-sport igrači su generalno veoma blizu ekranu kada se takmiče, tako da mogućnost da ustanu i prošetaju zapravo i nije problem.

Slušalice koje proizvodite imaju različite opcije za personalizaciju, kao recimo brendirani ear cups. Da li smatrate je personalizovanje opreme važno igračima? Takođe, sa razvojem 3d štampanja, da li



mislite da bi u budućnosti bilo moguće da igrači samostalno personalizuju svoju opremu, na primer ispisivanjem nadimka ili imena tima?

Kada se radi o slušalicama, volimo korisnicima da ponudimo izbor. Naš asortiman speaker plates-a udejtujemo već godinama. Što se tiče personalizacije, mi smo imali takmičenje u dizajnu osobenih speaker plates-a, publika je glasala i pobednički dizajn je dodatu naš zvanični izbor u prodavnici.

Takođe ste ušli i na polje gejming miševa, tastatura i podloga za PC, gde je konkurencija veoma žestoka. Šta vas izdvaja od ostalih konkurenata u ovom segmentu?

Trgovci i potrošači očekuju i cene širu ponudu proizvoda vezanih za svet PC gejminga. Mi verujemo da proširivanje portfolija naših proizvoda uključivanjem perifernih uređaja, poput tastatura, miševa

i podloga jeste velika mogućnost za nas da stvorimo PC gejming publiku koje traži nešto novo. To će nam takođe pomoći da obezbedimo bolji plasman u maloprodaji i na kraju povećamo naš prodajni udeo vezan za PC gejming slušalice. Karakteristike koje nas ističu su kvalitetna izrada i prateće komponente. Uzmite na primer Impact 700 mehaničku tastaturu, koja poseduje Cherry MX Brown komponente, svetleće tastere i metalno ojačanje. Laserski gejming miš Grip 500 je pojačan sa Avago senzorom i Omron prekidačima. Po pitanju kvaliteta, smatramo da je naše PC periferne uređaje teško dostići.

Da li imate neke planove za proširivanje vašeg prisustva u južnoj i istočnoj Evropi, konkretno na Balkanu, kako bi igrači iz našeg regiona mogli lakše doći do vaše opreme?

Trenutno možete otići na adresu www.turtlebeach.com gde su predstavljeni naši najnoviji proizvodi i pronaći vama najbliže prodajno mesto. To je na žalost sve što u ovom trenutku možemo da kažemo.



Autor: Ivan Danojlić



Autor: Miloš Hetlerović

Za potrebe testiranja hardver ustupio **ASUS**

Asus Republic of Gamers G20

Mnogo snage u malom pakovanju

Personalni računari namenjeni igranju su najčešće značajno jači od i najnovijih konzola, ali takođe najčešće nisu baš najbolji prizor da se stavi u dnevnu sobu – preglomazni su, bučni, teški. Asus je ipak odlučio da napravi računar koji će imati u ovom momentu skoro pa maksimalne performanse na tržištu, a ipak biti dovoljno mali, tih i dopadljiv da možete bilo gde da ga pokažete kao detalj enterijera i tako je nastao Republic of gamers G20.

Šta se sve nalazi unutra

Kada pogledamo samu specifikaciju ovog računara i više je nego jasno da je u pitanju sam vrh ponude PC hardvera – najnoviji Intel Core i7 6700K procesor koji ide do 4.2GHz bez overklokovanja, a može i više, 16GB RAM memorije, 256GB SSD i 1TB hard disk i kao šlag na tortu GeForce GTX 980 grafička kartica sa 4GB memorije. Dakle ako bismo hteli da sklopimo high-end igračku mašinu trenutno verovatno bismo napravili vrlo sličan ako ne i potpuno isti izbor komponenti. I sve je to u redu za jedan desktop, ali pravo iznenađenje nastaje kada shvatimo u koliko su kućište inženjeri iz Asusa ovo sve spakovali!

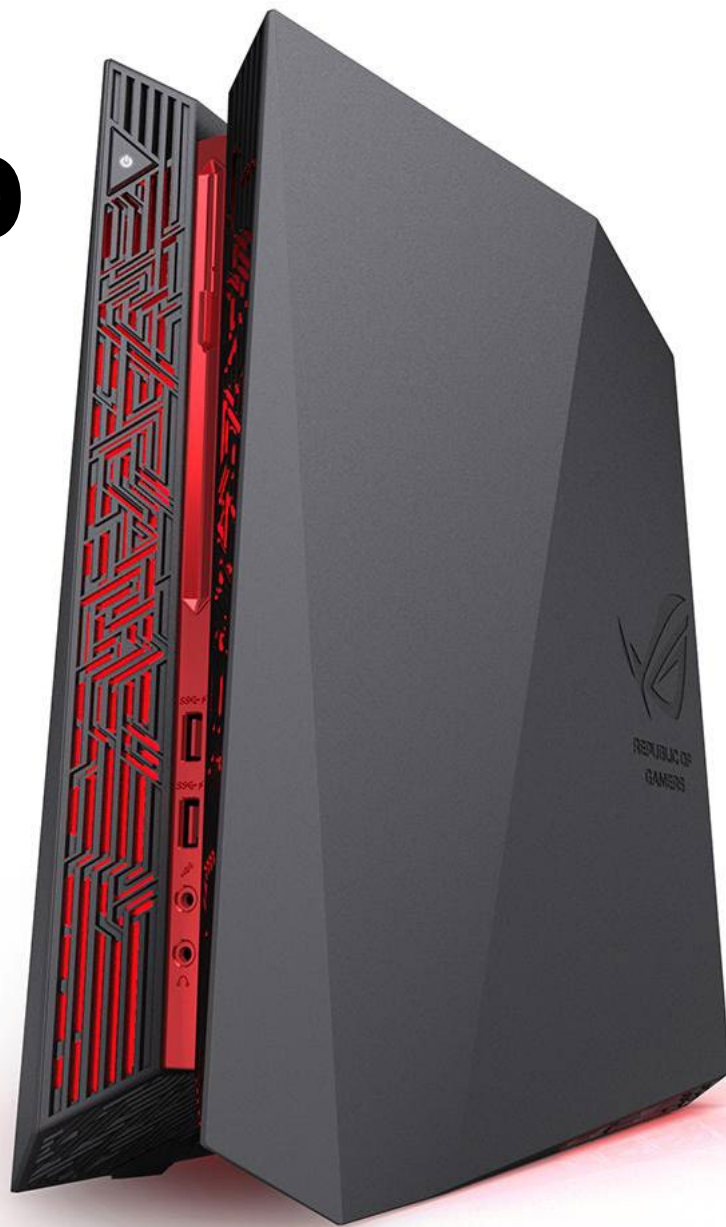
Sve što treba na malom prostoru

Kada se RoG G20 izvadi iz kutije prvo što smo pomislili jeste da je računar projektovan tako da se bori protiv konzola za primat u dnevnoj sobi. Jeste za nijansu veći od Xbox One i malo više od PS4, ali

“AKO BISMO SAMI HTELI DA SKLOPIMO HIGH-END IGRAČKU MAŠINU, VEROVATNO BISMO NAPRAVILI VRLO SLIČAN IZBOR KOMPONENTI”

je dizajn i više nego dopadljiv pa se to i ne primeti toliko. Zanimljiva karakteristika jeste i da je ceo računar protkan LED osvetljenjem kome možete menjati boju, intenzitet i promenu šeme kroz softver koji se dobija uz ovu mašinu, sve u svemu

vizuelno izuzetno interesantan komad hardvera. Jedina zamerka u tom smislu je što zbog iskošenih ivica nije moguće računar staviti u horizontalan položaj baš kao konzolu, ali dobro nije to baš toliko bitno.



izvan samog kućišta. U startu nas je iznenadilo što je to izvedeno u vidu onoga što se nama u prvi mah učinilo kao dva povezana punjača za laptop. Nakon nekoliko redakcijskih šala na račun Asusa kako su imali viška punjača za laptop pa su odlučili da ih se reše uz ROG 20 računare krenuli smo malo da kopamo zašto je to tako i naišli na vrlo interesantne stvari. Naime svima nam je poznato da jake grafičke kartice danas troše i puno struje i moraju imati dodatno napajanje i to je upravo i pravi razlog postojanja drugog „punjača za laptop“ – on služi samo za napajanje grafičke kartice. Ali opet se postavlja pitanje

Da mu je mesto u dnevnoj sobi gde će biti u interakciji sa drugim uređajima potvrđuje i veliki broj konektora – na prednjoj strani se nalaze Blu-ray optika, dva USB 3.0 porta i konektori za slušalice i mikrofoni. Treba naglasiti i da je jedan od ova dva porta označen kao prilagođen za punjenje drugih uređaja preko njega, pa ćete tako brže i lakše napuniti vaš mobilni telefon ili tablet uređaj. Sa zadnje strane se nalazi pregršt uobičajenih konektora a bitno je napomenuti i da računar ima ugrađene WiFi i Bluetooth adaptere. Kad smo već kod povezivanja treba naglasiti i da Gigabitna ethernet kartica sadrži i Intelovu Game first tehnologiju, što znači da će u slučaju opterećenja mrežne konekcije prioritet imati paketi vezani za igranje tako da nećete osetiti probleme s pingom ukoliko u isto vreme nešto i preuzimate s Interneta na primer. U pakovanju se dobijaju i tastatura i miš, ali najosnovnijeg tipa, verovatno su ljudi iz Asusa smatrali da ćete uz ovakav računar najverovatnije sami želeći da odaberete gaming periferije koje vam najviše odgovaraju.

Jedno od interesantnih konstrukcionih rešenja uslovljeno malim prostorom jeste i smeštanje napajanja računara

zašto to sve nisu izveli kroz jedan jedini punjač? Zato što ovo omogućava veću fleksibilnost – naime možete povezati samo napajanje vezano za matičnu ploču i ostale komponente, a ne povezati grafičku karticu i računar preko HDMI izlaza sa matične ploče povezati na primer za televizor, čime će trošiti manje struje a može se koristiti na primer kao media centar. Sve to deluje lepo kada se tako ispriča, jedino što je nama ipak realnije da ako neko kupi ovaj računar on će na njemu stalno hteti da se igra.

A kako izgleda igranje na ROG 20?

Prva stvar koju moramo da primetimo i da odamo priznanje inženjerima Asusa jeste kako je rešeno hlađenje računara. Naš utisak je prosto savršeno, računar ni u jednom momentu maksimalnog maltretiranja igranja nije pokazao ni najblaže znake bilo kakvog zagrevanja sa bilo koje strane a pritom je ostajao praktično potpuno nešuman. Dakle sa te strane apsolutno skidamo kapu onome ko ga je konstruisao i napravio, realno na momente nismo mogli da poverujemo koliko ugađeno radi.

S druge strane kada u računaru imate ovakav hardver logično je da se na njemu probaju najnoviji naslovi i to već više ne u Full HD rezoluciji, već smo ga za tu priliku povezali na 27" monitor rezolucije 2560x1440, odnosno kako je neki zovu 1440p. I tu su nam



“RAČUNAR SE POD MAKSIMALNIM OPTEREĆENJEM NI MALO NIJE GREJAO A OSTAJAO JE SKORO POTPUNO BEŠUMAN”

osećanja donekle podeljena, ne zato što je sam Asus računar nešto podbacio, nego prosto smo malo više očekivali od kombinacije najjačeg standardnog procesora na tržištu i skoro pa najjače grafičke kartice. Zahtevne igre kao što su Witcher 3 ili Assassin's Creed Unity su na ultra podešavanjima radile oko 40fps, prosto smo očekivali neki rezultat oko 60, iako se realno i ovako može igrati. Naravno smanjivanjem detalja za nijansu ili rezolucije na Full HD brojke postaju i više nego dobre, što svakako znači da biste s ovakvom mašinom za igranje u Full HD rezoluciji sigurno bili bezbedni bar nekoliko godina koliko god zahtevne igre da se pojave. S druge strane bilo je zabavno probati i popularne online igre

kao što su CS:GO ili World of tanks koje u ovoj rezoluciji imaju pregršt prostora za dalje unapređenje i framerate se najčešće kreće u dobrano trocifrenim okvirima čak i sa maksimumom maksimuma detalja. Nažalost nismo bili u prilici da imamo neki 4k ekran pa da igre probamo i u toj rezoluciji, svakako da bi ova mašina to mogla da izgura.

Svako zadovoljstvo ima i svoju cenu

Gledano iz perspektive isključivo hardvera ROG G20 je i više nego opravdao naša očekivanja - koristi najnovije i najmoćnije komponente iz PC sveta, a pritom je i mali, tih i lep, sve na jednom mestu.

Naravno to dolazi i po nešto višoj ceni, kratkim presekom cena hardvera smo došli do toga da ROG G20 košta otprilike oko 30% više od varijante da računar s istim komponentama sklopimo sami tražeći najpovoljnije cene po internetu. Ono što jeste problem jeste da ni same ove komponente nimalo nisu jeftine pa je potpuno sigurno da će jedan ovakav računar verovatno ostati samo pusti san većine igrača u našoj zemlji.

Na kraju možemo zaključiti da bi svako od nas voleo da ima jednu ovakvu mašinu bilo na stolu, bilo u dnevnoj sobi, jer ovo jeste trenutno vrh ponude igračkog hardvera koji je pritom i zapakovan u izuzetno dopadljiv i praktičan format.

KARAKTERISTIKE

Model	Asus ROG G20
Procesor:	Intel Core i7-6700K
Grafička karta:	Nvidia GeForce GTX 980 4GB GDDR5
Memorija:	16GB DDR
Hard disk:	256GB SSD + 1TB HDD
Optički uređaj:	Blu-ray
Povezivanje	2xHDMI, 1x Displayport, 2xDVI, 4xUSB 3.0, 4x USB2.0, LAN 10/100/1000 Mbps, Wireless LAN (802.11 a/g/n), Bluetooth 4.0,)
Ostalo	Tastatura i miš, upravljanje osvetljenjem računara

TESTIRANJE

IGRA	Rezolucija 2560x1440 ultra detalji – average FPS
Assassin's Creed Unity	39.11
Witcher 3	43.86
World of tanks	97.48
CS:GO	251.03





MORTAL KOMBAT X

KO JE SLEDEĆI?

DOSTUPNO U SVIM **games** RADNJAMA

WWW.GAMES.RS

PS4

PlayStation Network

XBOX ONE

PC DVD ROM

Available on the App Store

Get it on Google Play

(USKORO)

PS3

XBOX 360

videotop

18

www.pegi.info

WWW.MORTALKOMBAT.COM

/MORTALKOMBAT

Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. "J", "PlayStation", "PS3" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15).





Autor: Miloš Hetlerović

Miš za potrebe testiranja ustupio

gameS

Steelseries Rival 100

Rival miš za široku publiku



Gamin periferije i pre svega miševi ozbiljnih imena u ovom segmentu najčešće sa sobom vuku i poprilično visoku cenu koji ne može da plati baš svaki ljubitelj igara. Zato je Steelseries odlučio da napravi još jednu verziju svog popularnog Rival miša koji će biti dostupniji većem broju ljudi.

Rival 100 se od svog starijeg brata, koji je sad preimenovan u Rival 300, razlikuje donekle po obliku, ali su osnovne karakteristike zadržane. Prvo miš je nešto manji, a drugo i verovatno dosta bitnije levorukim igračima u Srbiji miš je sada napravljen tako da je podjednako optimizovan za korišćenje s obe ruke. Zadržana je odlična gumirano-plastična

površina kojom nas je i Rival oduševio, kao i specijalne gumirane površine koje dolaze sa strane, stvarno je uživanje koristiti ga. Miš poseduje šest dugmića od kojih je jedno već predefinisano za promenu CPI osetljivosti, tri su standardna, a dva se nalaze ispod palca desne ruke i može ih sam korisnik opredeliti za funkcije koje mu najviše odgovaraju. Možda je ovo i jedini ustupak dešnjacima na ovom modelu, ali opet razumemo da bi situaciju zakomplikovalo da se ti dugmići nalaze na obe strane. Osim toga kroz točkić i logo na zadnjoj strani uređaja izbija svetlost koju kroz softver možete podesiti u bilo koju boju spektra kao i različite obrasce menjanja boje. Steelseries navodi da je

**“KROZ STEELSERIES
SOFTVER MOŽETE
PODEŠAVATI SVE
PARAMETRE, OD
TOGA ŠTA RADI KOJE
DUGME, PREKO
OSVETLJENJA DO
MAKRO KOMANDI”**

**“ZADRŽANA JE ODLIČNA
GUMIRANO-PLASTIČNA POVRŠNA
KOJOM NAS JE I RIVAL ODUŠEVIO”**



miš optimizovan za sve vrste držanja što je sasvim u redu, ali imajte u vidu da je manjih dimenzija pa se prema tome treba i voditi.

Na samoj kutiji miša možemo primetiti reklamu da je dizajniran uz pomoć velikih esports timova kao što su Na`Vi, Fnatic ili Evil Geniuses čime se želi staviti do znanja da je senzor na ovom modelu i više nego odgovarajuć čak i za profesionalno igranje. Sam senzor je deklarisan na 2.000

CPI, ali interpolacijom se može podesiti i na osetljivost od 4.000, takozvanu DCPI. Možda ovo deluje malo za neke najfinije upotrebe, ali za većinu korisnika, pogotovu ako ne igraju isključivo FPS igre kao što je CS:GO će po našem utisku ovo biti sasvim dovoljno. Bitnije stavke su i druge karakteristike senzora - da ne postoji nikakva akceleracija kao i da postoji specijalna tehnologija koja prati kada miša odžete s podloge, samim tim nema nikakvog gubitka kvaliteta praćenja

**“RIVAL 100 JE OPTIMIZOVAN ZA
KORIŠĆENJE S OBE RUKE”**

KARAKTERISTIKE:

Model	Steelseries Rival 100
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	2.000 CPI (4.000 DCPI)
Dodatno	CPI prebacivanje, podešavanje osvetljena



senzora, što je jako bitno za neke igre. Senzor takođe može da isprati do 20G ubrzanja bez gubljenja preciznosti. Kroz Steelseries softver možete naravno podešavati sve parametre, od toga šta radi koje dugme, preko nivoa promene CPI osetljivosti (može se podesiti dva nivoa), pa do kreiranja makro komandi ili čak uključivanja akceleracije ukoliko vam je to potrebno.

Ono što nam se ipak najviše svidelo kod Rival 100 miša jeste njegova pristupačnost - preporučena cena je oko 40 evra što ga svrstava među najpovoljnije gaming miševe renomiranih proizvođača iz ove branše, a pritom je zadržana većina bitnih karakteristika skupljih modela. Prosto je lepo videti nekad da proizvođači razmišljaju i o onima koji nisu spremni da daju enormne sume za ozbiljnu gaming opremu, pogotovu ako se imaju u vidu ekonomske prilike u našoj zemlji.

MOD MESECA PO NAŠEM IZBORU:

PIXELMON

Da li vam je dosadno da sečete drva ili kopate puno kamenja kako bi napravili nešto što ste zamislili? E pa sad možete da se opustite i budete gospodar. Naime, radi se o tome da ovim modom možete da kontrolirate maksimum 4 miniona koji će za vas da obavljaju prljav posao. Tako da pored kopanja i sečenja drveća, minioni mogu da za vas nose zivotinje a i druge igrače. A ono što je još zabavnije, mogu da nose i vas.

Sve što minion sakupe, moraju da donesu vama tako da ne morate da se pitate dal će se vratiti ili ne. Jedini način da vam ne vrate stvari je taj ako minion pogine.

Da bi prizvali miniona morate da imate minimum lvl 2. Za maksimalan broj od 4 miniona, morate da budete lvl 8.

Ono što vam je potrebno da imate za ovaj mod je sledeće:

- Minecraft Forge: <http://files.minecraftforge.net>
- Minions Mod: <http://atomicstryker.net/minions.php>



RESOURCE PACK MESECA PO NAŠEM IZBORU:

KAYNECRAFT

Ova textura je najbolja za osobe koje vole crtane filmove. Textura je urađena tako da ceo vaš Minecraft svet pretvara u jedan ogroman crtani film u kojem ste vi u glavnoj ulozi.

Link: <http://www.minecraftforum.net/forums/mapping-and-modding/resource-packs/1229649-kaynecraft-4-2-1-8-compatible-finally-with-vanilla>



SNAPSHOTS IZ PROTEKLOG MESECA

15w40b

- Poboľjšano praćenje kod mobova
 - Mobovi sad izbegavaju kaktuse i vatru osim blazea koji može da ide preko vatre.
 - Mobovi koji prate igrače koji imaju hranu u ruci sad idu oko vode, ako je to moguće.
- Shuliker ne napada više u peaceful težini.
- Pola srca se sad regeneriše brzinom od 1 sekund umesto na 4 sekunde kao što je do sad to bilo. Ali ovo važi samo ako zasićenost nije prazna.
- Popravljeni neki bagovi.
- Poboľjšana optimizacija.

15w41b

- Dodata su krila, takozvana „Elytra“.
- U multiplayeru je poboľjšano pronalaženje čita.
- Ima više vrsti brodova i to od različitih vrsti drveta
- Novi recept za brod u kojem sad drvena lopata služi kao veslo.
- Kretanje broda se vrši tako što se koriste samo komande za kretanje levo i desno. To omogućava da pomerate



vesla i tako se krećete.
- U brodu se sad može nalaziti i do 2 igrača ili moba.

15w42a

- „Blago“ enchantments se sad mogu naći samo u kovčezima, kada pecate ili kada se menjate sa seljacima u selu.
- Novi blok koji se zove Frosted Ice.
 - Blok se ne može iskopati pa čak ni sa krampom koji ima „silk touch“.
 - Blok se pravi samo pomoću „Frost Walker“ enchantment.
 - Blok nestaje posle par sekundi.
- Novo „blago“ je enchantment koji se zove „Frost Walker“
 - Pretvara vodu u Frosted Ice blok.
 - Radi i kad jašete moba.
 - Ne pretvara vodu u led ako stojite duže vreme na jednom mestu.
 - Radi ako stojite jedan blok iznad.
- Novo „blago“ je enchantment koji se zove „Mending“.
- Svaki EXP koji se sakupi dok se drži neki predmet u ruci, automatski ga popravlja i onda taj EXP ne ide u



- iskustveni bar za podizanje nivoa.
- Preimenovanje predmeta više ne povećava cenu budućih stvari koje se popravljaju ili preimenuju.
- Brewing Stand sad zahteva „blaze“ prah kako bi mogao da se koristi.
- Popravljeni neki bagovi.

15w43c

- Iglo se stvara nasumično u „Ice Plains“ i „Cold Taiga“ okruženju. Neki od njih čak imaju i podrum.
- Dodate nove komande koje služe sa debagovanjem ekrana.
- Stronghold sad ima 128 na svetu, a ne 3 kao što je bilo pre.
- Promene u ispadanju predmeta kod mobova kad se ubiju.
- Popravljanje nekih sitnih bagova.



MODDING

SCENA

Autor: Bojan Jovanović



DOTA 2: DOTA RUN

Ukoliko ste voleli Mario Kart ili Crash Team Racing, a pritom igrate Dotu, ovo je mod za vas. Na stazi se takmičite protiv najviše devet drugih igrača upravljajući Mirandom u modu koji neodoljivo podseća na pomenute arkadne vožnje. Konačna pozicija na kraju trke se boduje i trkate se sve dok neko od igrača ne skupi 30 bodova za šta je obično potrebno oko pola sata igranja. Mapa je prepuno prepreka u vidu drugih Dota 2 heroja koji u određenim intervalima i šemama aktiviraju svoje magije. Svi igrači počinju trku sa Force Staff, a na određenim poljima je moguće pokupiti power up-ove koji su, pogađate, magije iz igre. Tako recimo možete baciti protivnika iza sebe koristeći Tiny-jev Toss skill ili se provući kroz kišu projektila pomoću Manta Style. Mod ima solidan community i ne bi trebalo da imate problema u nalaženju igrača. Za igranje je potrebno imati besplatnu igru Dota 2 i preuzeti mod sa [Steam Workshop](#) klikom na Subscribe posle čega će vam biti dostupan iz igre.



DEUS EX: REVISION

Originalni Deus Ex je igra koju ćete naći u brojnim top listama i antologijama PC igara, RPG čiji dizajn i mehaniku mnoge današnje igre pozajmljuju. Nedavno objavljeni mod Revision modernizuje ovaj klasik star jednu i po deceniju. Glavna unapređenja su vizuelna, tako da su u okviru moda teksture više rezolucije, podrška za Direct 3D 9, detaljniji modeli, ali i nova okruženja i muzika na kojoj je radio bend EdenShard. Ovaj svojevrsni enhanced edition je zaokružen novim modovima poput Shifter i BioMod. Deus Ex: Revision je besplatan. Za igranje je potrebno da imate originalni Deus Ex GOTY edition na Steamu i onda samo kliknite na Install now na [Steam strani moda](#).



HULK U GTA 5

Ulice Los Santosa su pretrpele bezbroj eksplozija u GTA online, puške koje lansiraju automobile, a sada je na red za "renoviranje" grada došao Hulk. Na modu trenutno radi samo jedna osoba pod pseudonimom JulioNIB i za sada odlično napreduje. Hulk ima sve poznate poteze iz stripova i filmova: može da skače i pri doskoku napravi omanje zemljotrese, čupa bandere i njima dalje mlati sve što stigne, lansira automobile i, naravno, HULK SMASH! Definitivno jedan od najzabavnijih modova za GTA 5, a omogućava vam da se čak i borite protiv drugih Hulkova.

Download i uputstvo za instalaciju su dostupni na [zvaničnom sajtu moda](#).



ZARADITE MODUJUĆI KILLING FLOOR 2

Tačnije, zaradite ukoliko pobedite na takmičenju. Sajt ModDB, koji je redovni izvor modova za PC igre, održava takmičenje u izradi novih mapa za Killing Floor 2. Zadatak je napraviti mapu za Survival režim igre i dozvoljeno je da koristite ili postojeći sadržaj iz igre ili ono što sami napravite. Kroz dve faze mape će ocenjivati članovi tima koji je napravio Killing Floor i ukupan fond je oko 50,000 dolara. Velika je šansa i da će najzanimljiviji radovi biti uvršteni u igru kao zvanične mape ili će Tripwire najmiti najbolje modere da dalje rade na igri.

Ukoliko želite da učestvujete, rok za slanje radova je 30. novembar, a detaljnije o takmičenju možete pročitati na [ovom linku](#). Srećno!

Fantasy Tales

Have a word with me...

Otkako je sveta i veka i pisane istorije ljudi su odbijali da poveruju u postojanje Skejvena, pacolike rase koja je naseljavala dugačke podzemne tunele poput lavrinata i pećine, a samo spominjanje prokletih pacova ili njihovog grada Skejvenblajta dovelo je prekršio, heh, u opasnost da bude spaljen na lomači zbog jeresi. Čak ni stanovnici najvećih gradova poput Uberšrika nisu pamtili duže od dve, tri generacije strašne kuge i ko ih je donosio dok su im deca nestajala iz kolevki.

Budale. Budale koje su danima posmatrale kako Morslib, mesec haosa pomračuje Manslib i prekriva njegovu belinu crno-zelenom senkom, događaj koji je od kako je sveta i veka predskazivao crna vremena. Umesto da se organizuju za borbu protiv neprijatelja koji će sigurno doći oni su se nagurali u svoje kuće izlazeći samo da se uzaludno mole prvom svom boqu Sigmaru, a onda i svim ostalima čak i demonskim prinčevima Haosa. Da su barem shvatili šta znači znamenje da je noć zamenila dan. Da su barem shvatili šta znači što zvono na kuli uvek otkucava trinaest puta. Ali naivni ljudi ne znaju ko je Savet trinaestorice. Naivni ljudi nisu znali šta predskazuju nedelje besprekidne kiše. Naivni ljudi Imperije nisu znali ko su Skejveni.

Došli su brzo i nečujno pod okriljem mraka. Horde humanoidnih pacova tek malo nižih od prosečnog čoveka čije je krzno izbrazdano ranama i još uvek živim čirevima umotanih u prljave krpe koji su rdavim mačevima i tupim noževima rezali vratove stražara i nesrećnih civila koji su se zatekli na ulici.

Uputili smo se ka kuli čiju je gradnju naložio jedan od najvećih imperatora, Magnus i na čijem vrhu se nalazio ogroman rog koji po legendi ispušta toliko jak zvuk da može da probudi i mrtve. Kad bi bar to bilo tačno, jer da bi se zaustavile desetine hiljada pacova, ubice iz klana Ešin, donosiocice bolesti klana Pestilens i ogromne pacolike kreature odane vladarima klana Mulder biće potreban svaki par ruku, pa i onih iz kojih je iščilela životna snaga.

Napredovali smo brzo ali oprezno jer je svaki otvor u kanalizaciji, svaki mračni kutak i svaka zabačena ulica bila mesto odakle je mogao da izleti još jedan neprijatelj. Skejveni nisu poznati po svojoj hrabrosti, a samim time su još opasniji. Nema borbe prsa u prsa, sem ako ih nema pedeset na jedan, već prokletnici biraju drugi način, a to je borba prsa u leđa. Naša leđa, naravno. Posle onoga što se činilo kao večnost, oštrica čija se boja više nije ni razaznavala koliko su bile umazane crveno crnom pacovskom krvlju popeli smo se uz kulu. Impozantan prizor, taj rog, priznajem čak i ja kao jedan vilovnjak. Dugačka mermerna konstrukcija čiju težinu nose masivni kameni stubovi postavljena na vrhu stepenica čiji vrh gleda u okolna brda. Sve što treba to je zatrubiti i upozoriti grad na opasnost, tj. one koji svoj kraj nisu našli preklani u svom krevetu.

„Ne bih mogla da podnesem još jedan kiseli komentar lovca na veštice o tome kako u ovom gradu nema niko ko ume da se bori“, pomislila je Kerilijan. To su joj bile poslednje misli dok je staklastim očima posmatrala pomenutog inkvizitora čije je isečeno telo ležalo nepomično nedaleko od nje.

Zadnje vreme je izgleda konačno došlo.

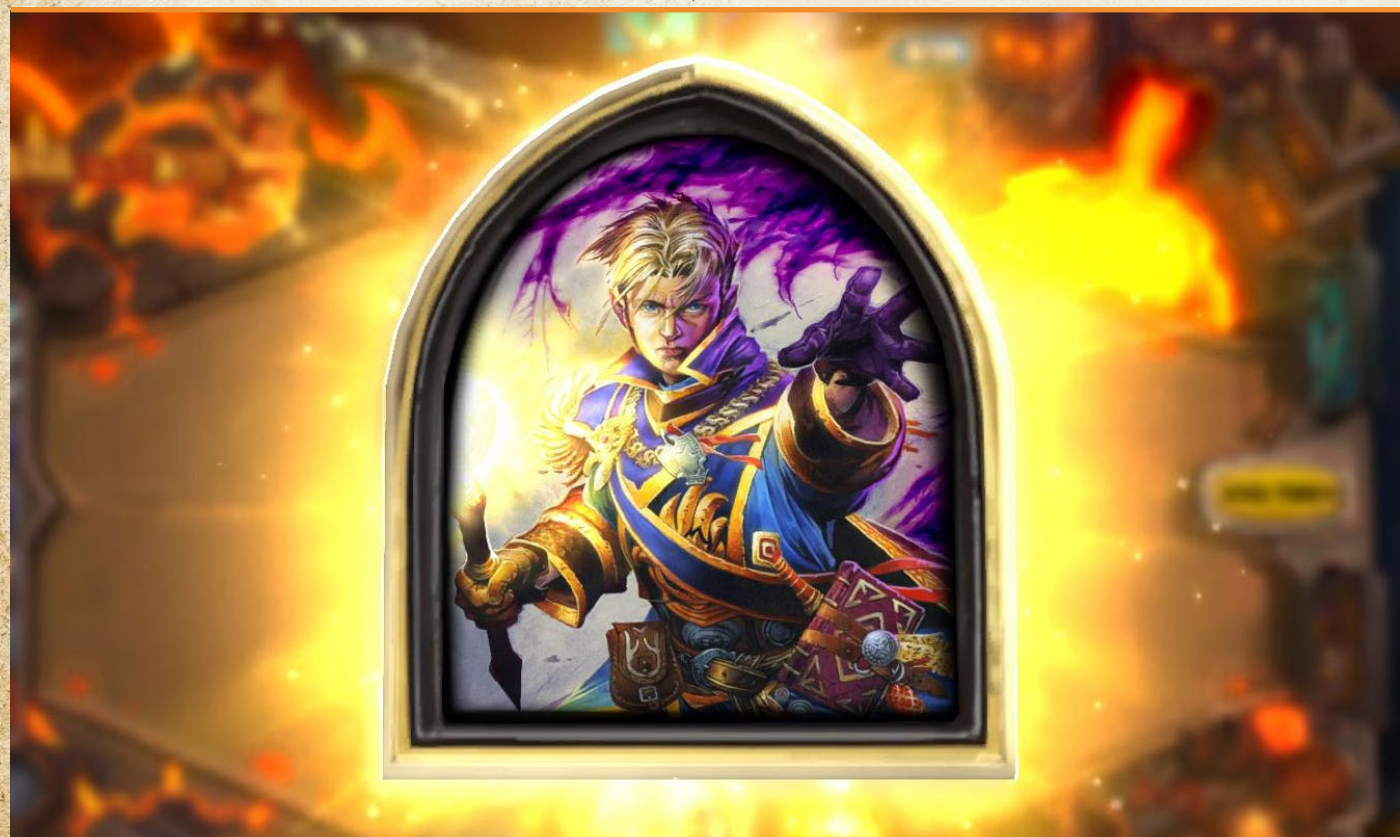
By BarcaS

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

Dragon Priest

You shall not pass!



Karta Warsong Commander je popila nerf, a time je i jedna velika Grim Patroni Warrior era završena. Sada, kada velikog šefa više nema, agresivni deckovi kolo vode. I zaista, trenutno se nalazimo u najagresivnijoj Hearthstone meti kada, gde su bukvalno svi deckovi u najmanju ruku agresivni, ako ne i čisti "face" špilovi. Ukoliko ne želite da se

pridružite ovom kanceru na ladderu, a smara vas da igrate duge partije sa Control/Fatigue Warriorom, najbolje rešenje za vas je Dragon Priest. U pitanju je deck koji se uz Secret Paladina najviše uzdigao zahvaljujući TGT kartama, a koji bi u ovoj agresivnoj meti trebao da sija više nego ikada. Dragon Priest je u osnovi tempo deck, ali control tempo deck, koji svojim

tempo teži da kontroliše igru, a ne da bude agresivan kako to obično rade tempo deckovi, i zbog toga je deck of choice za sve vas koji više ne možete da podnesete agresiju na ladderu.

I mada je Blackrock Mountain bila avantura koja je imala jak akcenat na Dragon minionima, zapravo je TGT bio taj set koji je doneo ključne



karte kako bi Dragon špilovi bili grivi, pogotovo Dragon Priest. To su Priest minion Wyrmmrest Agent i neutralni zmaj Twilight Guardian. Obe karte su ispod prosečne ukoliko uđu u igru bez efekta koje dobijaju držanjem zmaja u ruci, ali ukoliko aktivirate "if you are holding a dragon..." uslov, dobijete neverovatno jake minione koji uz to imaju i Taunt, i time maksimalno sprečavate agresiju. Pa tako Wyrmmrest Agent postaje 2/4 Taunt za dve mane, a Twilight Guardian 3/6 taunt za 4 mana. Dodajte tu i Twilight Whelpa koji je 2/3 za 1 manu i imate potpun arsenal



odbrane protiv bilo kakve rane agresije koji uz to možete lečiti do večnosti i tako potpuno zaključati svaku agresiju protivnika. Nema lepšeg osećaja kada Hunter potroši Kill Command na vašeg Twilight Guardian i plus nekog miniona, samo da bi ste vi sledeći potez odigrali novog Guardian. Dodajmo na sve to i Power Word: Shield i Velen's Chosen, koje dodatno bustuju health ovih miniona i praktično dobijamo neprobojni kineski zid. Tri mana slot u špilu je mesto gde konkurenciju jedno drugom prave Blackwing Technician i Dark Cultist i u zavisnosti od ličnih preferencija igrači se odlučuju za jedno od dva, mada vam mi preporučujemo Dark Cultista, kao ipak kvalitetnijeg miniona. Kao poslednji i završni udarac u liniji odbrane tu je novi legendarni zmaj, Chillmaw, za 7mana 6/6 Taunt sa deathrattleom koji nanosi 3 damagea svim minionima, dakle čisti sva mala smetala sa table.

Kad smo već kod čišćenja, ovaj deck obično igra i 2 do 3 AoE spella, koji će vam dodatno pomoći ukoliko ste pozadi na tabli, Holy Novu i fantastični Lightbomb u po jednom ili dva primerka. Ukoliko je meta baš previše agresivna (što ovih dana svakako jeste), nije na odmet ni jedan Wild Pyromancer koji pravi masakr na protivničkoj tabli sa jeftinim Priest spellovima. Holy Novu koristite po potrebi, dok sa Lightbombom možete da budete i po malo pohlepni, kako bi navukli protivnika da izbac i još po koju pretnju na tablu. Kao završni udarac svakoj nadi agresivnog špila, tu je i meni jedna od najomiljenijih Priest karata, Cabal Shadowpriest koja za vas krade protivničkog miniona sa dva ili manje Attacka. Ništa lepše nego kad na vašu stranu privučete Shielded Minibota, Leper Gnome ili Haunted Creepera.

Dakle špil je odličan protiv aggro deckova, a da ne bude slab protiv control deckova brinu se i dve do tri velike pretnje koje stavite u špil, poput obavezne Ysere, zatim Sylvanas, Nefariana ili Confessor Paletress. Tu su i par efikasnih removala kao što su Shadow Word: Death i fenomenalni Vol'Jin koji je removal i velika pretnja



u jednoj karti. Pomenuti Lightbomb je takođe odlična karta protiv Midrange/Control špilova koji ne budu previše pažljivi, posebno protiv Handlocka koji neoprezno gurne više gijanta nego što bi trebalo na tablu.

Ne znamo šta bi smo još mogli reći o ovom sjanom i zabavnom špilu kako bi smo vas pridobili da ga igrate. Ukoliko vam je muka od agresivnog mindless ladderu, ovaj špil je pravi izbor za vas trenutno, a uostalom – ko još ne voli zmajeve?



play

z i n e

